1992年7月10日発行(隔週金曜日発行)第3巻第13号通巻38号　1991年5月18日第三種郵便物認可

スーパーファミコンまるかじり!

MAGAZINE FOR SUPER GAME AGE

7月10日号
No.13 1992

The スーパーファミコン®

380YEN
隔金刊 SOFT BANK



パロディウスだ!/コナミ

好評連載! 勝率アップのためのストリートファイターII道場

特集 移植ソフトの傾向と対策
SFCへの移植状況は!?このゲームを移植しろ!!

特別付録
コナミシューティングの集大成
パロディウスだ! 完全読本

ドラゴンクエストV、サンドラの大冒険
スーパー桃太郎電鉄II、キャプテン翼III
飛竜の拳S、アクスレイ、SDガンダムX、アースライト
北斗の拳5、プリンス・オブ・ペルシャ、3×3EYES
初代熱血硬派くにおくん、T.M.N.T.、ファランクス、スーパー大航海時代

1985年 登場!
異種格闘技 元祖 飛龍の拳スーファミに

格闘技ゲーム史

飛龍の拳S GOLDEN FIGHTER

ゴールデンファイター

ド迫力デカキャラ12M(メガ)!の
超本格派バトル!!
一五〇種類以上の技!!
スーパーディフェンス機能搭載!!
七月発売予定 九、七〇〇円(税別)。



新飛龍ファイティングシステムって何だ?

このシステムには大別して 4 通りのモードがある。まず第 1 には防御の必要なしにエキサイティングな攻撃が楽しめちゃうファイティングモードだ。2 番目にはエキスパートモードといって、マニアックな格闘技ファンのために関節技、かえし技、コンビネーションテクニックなど様々な格闘技テクニックが楽しめちゃうＴＶゲーム初の本格的格闘技が遊べるのだ。さらに、初心者およびストーリー重視のファンのために、なんとコマンド戦闘によるアニメモードもある。おまけに 8 人まで参加可能のトーナメントモードまでついているスーパーなシステムなのだ。キャラクターも今までの 2 倍の大きさで、大迫力になっている。

1つ1つのモードが超本格派

新飛龍の拳システム

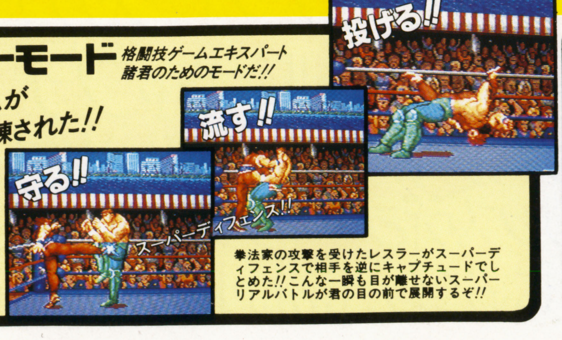
- ストーリーモード
  - アクションよりストーリーを楽しみたい人 → アニメモード
  - 爽快な連続アクションを楽しみたい人 → ファイティングモード
  - 本格格闘技の攻防アクションを楽しみたい人 → エキスパートモード
- アクションモード
  - 爽快な連続アクションを楽しみたい人 → ファイティングモード
  - 本格格闘技の攻防アクションを楽しみたい人 → エキスパートモード
  - みんなでワイワイゲームを楽しみたい人 → VSトーナメントモード

エキスパートモード

格闘技ゲームエキスパート諸君のためのモードだ!!

飛龍の拳システムが究極に洗練された!!

飛龍の拳システムの短所をクリアーし、長所をさらに面白く工夫されたハイレベルなモードで、守り、蹴り、打ち、投げる！ 格闘技のエッセンスが詰まった150種類以上の技を使いこなせ!!



拳法家の攻撃を受けたレスラーがスーパーディフェンスで相手を逆にキャプチュードでしとめた!!こんな一瞬も目が離せないスーパーリアルバトルが君の目の前で展開するぞ!!

ファイテングモード

シンプルな操作でエキサイティングなファイトが楽しめる!!

数々の技を使った、エキサイティングな格闘アクションをシンプルなボタン連打だけの操作でプレイできるぞ!!
初めての人でも、これなら、超本格格闘技アクションを楽しめる!!




スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
登場!!
史上最強システム!?
ボクサー
プロレス (パワーファイター)
マーシャル M・アーツ
スタイル)
女拳法家
拳法家
空手家
ムエタイ
今秋!ゲーセンに過激に再登場!!
1本で4本分!! 新飛龍システム
CULTURE BRAIN
〒130 東京都墨田区太平2-5-7
おもしろ情報局 TEL.03(3829)0870
アニメモード
さらにおもしろくなったストーリー編
全国の女性飛龍の拳ファンの皆様、お待たせしました!!コマンド式のアニメモードが帰ってきました。スーファミ化して大迫力のよりカッコよくなった龍飛やハヤト達龍戦士と冥府の闇から暗黒界の力により復讐に燃える黒き魔人として蘇ったフーズフーとのかっこいいストーリーを存分に楽しんで下さい。
VSトーナメントモード
超本格派!8人参加可能のVSトーナメント!!
何と8人まで参加可能の本格VSトーナメントも入っているのだ!皆でわいわいと今までの倍のサイズの格闘家を使ってミニゲーム大会なんてこともできちゃうぞ!150種類以上の技での対戦だから盛り上がること間違いなし!
カルチャーブレーン ビッグニュース!
全国体験フェア開催!!
話題の最強システムを発売前に体験できる。
参加方法
飛龍の拳Sゴールデンファイターの発売前のソフトが体験できるぞ
参加は無料、ポスターがはってあるお店で、誰でも自由に遊べます。
景品
先着50名様に飛龍の拳Sゴールデンファイター特製ポスターがあたります。
超人 ウルトラ野球 ベースボール
FAMICOM FAMILY
ファミコン FC版
テレカ付 限定品 ゲーム内容は、今迄と同じです。
数多く新システムでFC野球、最高との呼び名の高い超人ウルトラベースボールが、SFCスーパウルトラ第二段発売を記念してテレカ付で限定発売!!

SUPER Famicom

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

Sound Novel

ハッキリと思い出したの。これ、私。





大好評発売中。

「弟切草」税込価格8,800円
税抜価格8,544円

君は奈美の「真実」を見たか。

偶然迷い込んだ不気味な洋館。その一室にあった一枚の写真を目にしたとたん奈美は、信じられないことを口走った。幼い双子の姉妹が写った、古びたその写真を裏返してみて、僕は全身から血の気が引いていくのを感じた……。

サウンドノベル——「弟切草」が切り拓いた、スーパーファミコンの新世界を、あなたはもう体験されましたか？お気に入りの小説を読みすすんで行く時に感じる、ワクワクドキドキとした興奮。それにリアルな効果音とグラフィックが雰囲気をさらに盛り上げます。しかも、物語の節々に選択肢が現れ、その選び方によって、物語は様々な変化を遂げていきます。途中に現れる事件やグラフィックはもちろん、エンディングまでも、ストーリーによって様々に変化していくのです。

物語に隠された奈美の秘密のすべてにあなたはたどり着くことができるでしょうか。

プレイを重ね、すべてのエンディングを経験すると、まったく新しい、最後のストーリーの幕が開きます。しおり画面の、自分のしおりの色がピンクに変わっていることで、それを確認することができます。



★しおりがピンクになった方は、しおりの画面写真を同封の上、住所・氏名・年齢を記入して、当社「弟切草ピンクのしおり」係宛にお送りください。ピンクのしおりのシナリオを体験した人だけが楽しめる素敵なプレゼントを、先着1000名の方に差し上げます。

CHUN SOFT

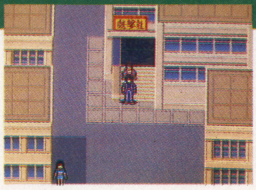
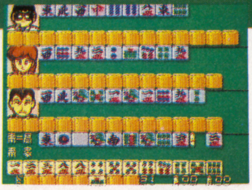
発売元
株式会社チュンソフト
〒160 東京都新宿区新宿6-24-20
丸増新宿ビル10階


スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
パーオフロード
ワタナベ君には負けないもん！
対戦プレイで楽しさ100倍!!
7月3日発売
6,900円(税別)
一画面固定のカーアクション
ついにスーパーファミコンで登場!!
STOP!
DRIVER 1
DRIVER 2
■16種類、全64コースの設定で繰り広げられる熱い戦い!
■3位までの入賞には賞金が出るぞ!
■稼いだ賞金でパワーアップアイテムを手に入れろ!
©Super Off Road™ is a Trademark of Tradewest, Inc.
株式会社 パック・イン・ビデオ 〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F ☎03-5565-8732

CONTENTS

Theスーパーファミコン
7／10号　1992

VOL.13

最新作をキャッチ・アップ！

新作FRONT LINE

ドラゴンクエストV天空の花嫁……P20
スーパー桃太郎電鉄II……P24
炎の闘球児ドッジ弾平……P26
3×3EYES……P28
SD機動戦士ガンダム……P30
T.M.N.T.……P32
ファランクス……P34
大戦略エキスパート……P36
MOTHER2……P37
ライトファンタジー……P38
スーパー大航海時代……P40
スーパーボウリング……P42
スピンディジーワールド……P44
メジャータイトル……P46
弁慶外伝～沙の章……P48
アルバートオデッセイ……P48
メタルマックス2……P49
モノポリー……P50
アメリカ横断ウルトラクイズ/ウォリーをさがせ！……P51
ゲゲゲの鬼太郎……P52
PGAツアーゴルフ……P65
プロサッカー2/MADARA2……P68
スーパープロフェッショナルベースボールII……P69
ガーディアンブレイド……P70
重装機兵ヴァルケン……P71
ぎゅわんぶらぁ自己中心派……P72

読んで得するスーパーガイド

㊢新作SUPER GUIDE

飛龍の拳S・ゴールデンファイター……P90
キャプテン翼III……P94
サンドラの大冒険……P98
アクスレイ……P102
スーパーガチャポンワールド・SDガンダムX……P106
アースライト……P110
北斗の拳5……P114
プリンス・オブ・ペルシャ……P118

P81　SFCへの移植状況は!?　このゲームを移植しろ!!

特集 移植ソフトの傾向と対策

P122　これを読めばキミもストIIの達人に！

ストリートファイターII道場〔第2回〕

RANDOM ACCESS……P4
データーランド……P8
TheスーパーファミコンALL GAME CHART……P9
ザ・テストプレイ……P12
ハミダシ新作FRONT LINE……P53
新作スケジュール……P54
すうぱあはみこんCLUB……P57
COLUMNS／久美沙織・木村千歌・柳川房彦・渋谷洋一……P73
〔漫画〕わかっちゃいるけどやめられない！……P76
データで見るゲーム業界……P78
マークシートの使い方……P79
メーカー見聞録〔パック・イン・ビデオ〕……P126
SOUND CLUB……P128
裏ワザグランプリ……P130
攻略本の攻略……P132
バンクシステムのご案内……P133
プレゼント……P135

13

表紙／パロディウスだ！（コナミ）
アートディレクション／渡辺　縁


SUPER Famicom
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
©ZOOM/©1992 KEMCO
撃破。
武器もスゴイが、敵もスゴイ！
とことんハードに撃ちまくれ!!
X68000ユーザーの挑戦をやぶって、
いよいよスーパーファミコンに挑戦だ！
本気のシューティングファンにおくる、
超ムズ&超人気作品！
SCORE: 94950 TOP!: 123450
宇宙、巨大洞窟、水中など多彩なステージ。
SCORE: 4670 TOP!: 30000
SCORE: 75320 TOP!: 127830
回転、拡大、縮小をきわめた敵の動きがすごい！
SCORE: 1000 TOP!: 30000
弱点を見つけたら、ひたすら連射だ。
闘うSFシューティング
PHALANX
THE ENFORCE FIGHTER A-144
ファランクス
8M
8月7日発売
8,900円(税別)
KEMCO
速報
ケムコ ゲームボーイニュース
感動の名作シリーズ第2弾！
ゲームボーイRPGのパイオニア
暗黒の封印 セレクションII
●より広く、見やすくなった3D画面
●最大3人まで戦えるパーティプレイ
●謎は前作以上、奇想天外なストーリー
●豊富なアイテムで楽しさアップ！
7月発売予定/2Mバッテリーバックアップ付
スプラッター・コミカル・アクション近日公開！
恋人のために、今夜もアイツがやって来る
恐怖の叫びにびびるなよッ！
ドクターフランケン
●巨大なモンスターに挑む、過激アクション
●アドベンチャー感覚のストーリー進行
●恐怖がめぐる、250もの部屋
●ホラー映画のスリルをゲームで体感！
電話を聞いてクイズに挑戦ッ！
今、ケムコのテレホンサービスはオリジナルグッズが当たるクイズを実施中！さあ、かかってきなさい全国のゲームファンよ。
お問い合わせは TEL(0823)21-3300 コトブキシステム株式会社
〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号
ケムコテレホンサービス 北海道011-221-2698／関東03-5269-9381／中部052-581-2340
近畿06-229-3258／中国0823-24-9999／四国0899-45-0346／九州092-471-0700

気になる情報なんでもCLIPワンダーランド

RANDOM ACCESS

SHOW 幕張メッセに新作が大集合！ '92東京おもちゃショー情報

6月4日〜7日、千葉・幕張メッセで'92東京おもちゃショーが開催され、ゲームメーカーのブースには夏以降の新作ソフトがズラリと展示されたぞ。

今回のショーの目玉はなんといってもエニックスブース。カジノのスライムレースだけだったが、動いているドラクエⅤを見ることができたため、取材チームも大満足。発売がますます待ち遠しくなってきた感じだ。

また、カプコンのブースではストⅡとともに注目される"カプコンパワースティックファイター"のプロトタイプが展示され、これを使ってストⅡをテストプレイできたのだ。ボタンの配置など、まだ仕様変更(しようへんこう)があるらしいが、公開されたプロトタイプはデザイン・操作性もよく、おおいに期待してよさそうだったぞ。"カプコンパワースティックファイター"の発売は7月中旬予定、価格は9,800円だ。予約はお早めに。

CSGブースには、参加各メーカーのSFCの新作がたくさん展示されたが、なかでも注目したいのはナムコが発表した「コズモギャング・ザ・ビデオ」。これはアーケードのヒット作の移植で、コミカルなシューティングゲームだ。こちらも、こうご期待といったところだ。



各メーカーとも自信の新作SFCソフトを展示していたぞ。ナムコはアーケードで人気のシューティングゲームを移植すると発表。タイトルは「コズモギャング・ザ・ビデオ」。また、ミサワエンターテインメントは「プロサッカー2」の画面を公開した。前作「プロサッカー」はイマジニアから発売されたが、こちらは新会社ミサワエンターテインメントから。ほかにも見どころいっぱいのショーだったぞ。









公開された"カプコンパワースティックファイター"。別売のコードレスアダプタもあり。なお写真は開発中のもので商品とは仕様が異なるもよう。



ドラクエⅤを自分の目で見ることができたから、ショーに行った人たちは大満足だったんじゃないかな？ 動いていたのはカジノのスライムレースだけだったけど、実際に自分の目で見た感激は大きいよね。

SHOW 第30回アミューズメントマシンショーは8月27日〜29日なのだ！

アーケードゲームファンなら絶対に足を運んでおきたいのがアミューズメントマシンショー（通称(つうしょう)AMショー）。今年は第30回にあたるわけだけど、日程そのほかが決定したので報告しよう。

今年のAMショーは8月27日から29日まで。27〜28日は招待日にあてられている。場所は千葉・幕張メッセ（日本コンベンションセンター）第4〜6ホール。入場券は当日2,000円なり。

ところで、この入場券を本誌読者10組20名にプレゼントするぞ。ほしい人はハガキに「入場券希望」と書いて、〒108港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク株式会社 Theスーパーファミコン編集部「AMショー係」まで応募すること。7月10日消印有効。



例年AMショーにはたくさんのゲームファンがつめかけて大混雑する（写真は昨年のAMショー）。今年は会場が広い幕張メッセになったことで、少しは混雑緩和するだろうか？ どんなマシンが出るか楽しみだ。

SHOW 過熱する任天堂VSセガの戦い アメリカCESリポートだっ！

5月28日から31日まで、アメリカ・シカゴでサマーCES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）が開催された。

CESで毎回のように大きな話題になるのは、NOA（ニンテンドー・オブ・アメリカ）対SOA（セガ・オブ・アメリカ）の激しい覇権あらそい。アメリカでは、意外にもジェネシス（アメリカ版メガドライブ）の人気がかなり高く、スーパーNES（アメリカ版スーパーファミコン）人気に迫る勢いなんだ。

今回のサマーCESでもNOAとSOAはブースの大きさ・出品数などで激しく火花を散らしていたが、なんとNOAは従来より50ドルも安い普及版スーパーNESを発売すると発表。対ジェネシス大攻勢をかけそうな気配だ。



CES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）は、アメリカで年2回開催される、世界最大規模のコンピューターゲームの祭典だ。今年のサマーCESはイリノイ州・シカゴで開催されたのだ。

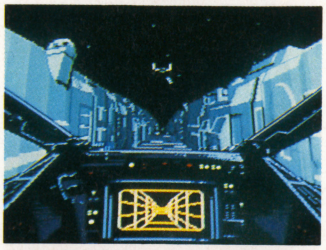


NOAブースの主役はやはりマリオ&ヨッシーだ。

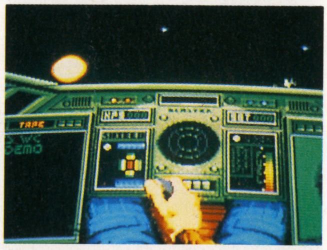
スーパーNESは、アメリカ・カナダで昨年9月から199ドル99セントで発売されたが、今年1月には20ドル値下げ、5月にはさらに30ドル値下げされた。今回50ドル値下げされた普及版は発売時の半額の99ドル95セント。しかし、この普及版にはマリオとステレオAVケーブルが入っていない。

ますます過熱しそうなNOA対SOAの戦いだけど、はたして勝つのはどっちだ!?

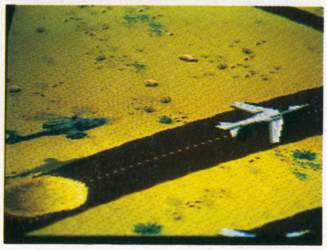
スーパーNESの新作も登場！



「スーパースターウォーズ」



「ウイングコマンダー」

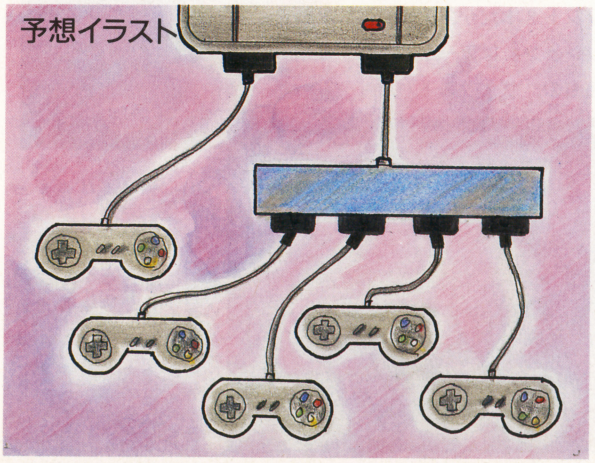


「デザートストライク」

ACC. 友だちが部屋に集まったら…マルチタップで桃鉄しようネ

ハドソンはスーパーファミコン用のマルチプレイアダプタ「スーパーマルチタップ」(HC696)を今秋発売する予定だ。

この「スーパーマルチタップ」は、スーパーファミコンの2P側コントローラ端子に接続し、最大5人までゲームプレイ可能にする周辺機器だ。下の予想イラストを見てもらったほうがわかりやすいかな？　対応ソフト第1弾は8月7日発売の「スーパー桃太郎電鉄2」だ。桃鉄はなんといっても多人数プレイが楽しいだけに、「スーパーマルチタップ」対応はうれしいニュースだよね。

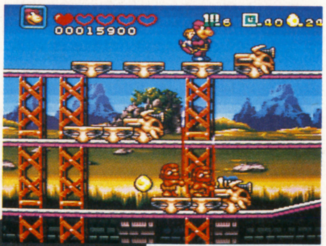


「スーパーマルチタップ」はこの予想イラストのように2P側コントローラ端子に接続し、最大5人までゲームプレイ可能になるのだ。「スーパー桃太郎電鉄2」以外にも対応ソフトが出てくると考えられる。発売日・価格などの情報はしばらく待て！

MOVIE マーシー&くわまんが吹き替え ダイナウォーズは映画も見ろ！

7月18日に世界にさきがけて国内上映される米映画「ダイナウォーズ」。アイレムが同名ゲームをSFCで発売するので、知っている人は多いと思う。

この映画は子どもが両親の留守中に異次元転送装置の操作をあやまり、恐竜世界へワープしてしまうというお話。子ども向け映画だけに、日本語吹き替え版で上映されることになった。レックスとトップスの声は田代まさし&桑野信義が担当。絶妙のコンビネーションを見せてくれそう。





レックスとトップスは主人公の子どもたちが恐竜世界で出会う仲間の恐竜だ。この2匹の恐竜をマーシーとくわまんがアフレコしたぞ。アメリカの「バラエティ」という映画雑誌で「バック・トゥ・ザ・フューチャー」を超える娯楽大作と絶賛され、公開前から期待が高まっているようだ。その作品がどこよりも早く日本公開されるのだ。「ダイナウォーズ」はぜひ映画も見てほしいと思うぞ。

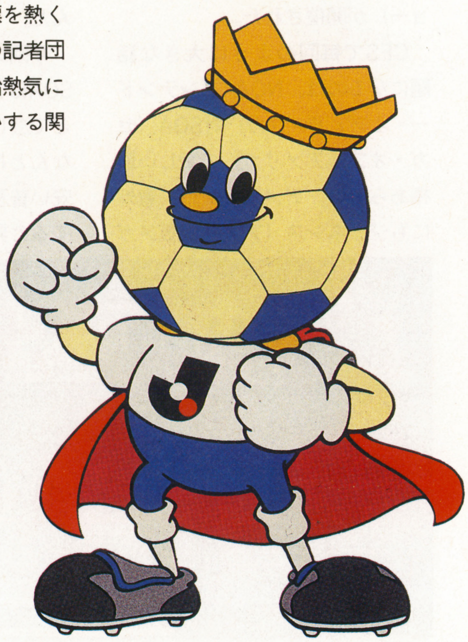
SOCCER キックオフまであと１年だ！ Jリーグがユニフォーム発表

５月26日、Ｊリーグに参加する10チームができたてほやほやのユニフォームを発表したぞ。

日本にプロサッカーリーグをつくろう！ 1990年３月、リーグ検討委員会が行ったよびかけに、予想をはるかに上回る20団体が参加の意志表示。さまざまな条件が検討され、最終的には、鹿島アントラーズＦＣ、東日本ＪＲ古河サッカークラブ、三菱浦和フットボールクラブ、読売日本サッカークラブ、日産ＦＣ横浜マリノス、全日空佐藤工業サッカークラブ、清水ＦＣエスパルス、名古屋グランパスエイト、パナソニックガンバ大阪、サンフレッチェ広島ＦＣの10チームがリーグ参加することに決定した。そして、この日の発表会にあわせてユニフォームのデザインも完了。1993年キックオフに向けて準備が進んでいるのだ。

この日の発表会ではファッションショー形式でユニフォームが発表されたほか、参加10チームのオーナー・監督・代表選手が出席して、チームのカラーや目標を熱く語ってくれたぞ。数百人の記者団がつめかけた発表会は終始熱気につつまれ、Ｊリーグにたいする関心の高さを感じたぞ。

Ｊリーグのキックオフは1993年５月が予定されている。各チームとも外国からスタープレイヤーを招いたり、国内の有力選手をスカウトしたりと、戦力強化につとめているようだ。いったいどんな熱戦が展開するのか？ いまから楽しみだね。







各チームの色とりどりのユニフォームがファッションショー形式で発表されたぞ。どれもプロチームのユニフォームにふさわしいはなやかなものばかり。グラウンドをこうしたユニフォームが駆け回るのを早くこの目で見たいものだね。

BOWL アテナがボウリング番組出演 みごと準優勝をおさめたぞ！

７月３日に「スーパーボウリング」の発売を予定しているアテナだけど、テレビ東京の「ザ・スターボウリング」(毎週月曜深夜０時40分〜１時35分）にも出演してしまったぞ。６月22日に放映された番組のプロ＆アマ・ダブルス戦に、アテナのコンポーザー佐々木彰太郎さんが戸村京子プロと組んで登場したのだ。

佐々木さんは本番前の練習ではガーターを連発して不調だったけど、本番ではビシビシとスペアやストライクを決め、アテナチームはなんとブロック優勝。決勝戦では惜しくも１ピン差で破れてしまったが、みごと準優勝という結果をおさめた。番組はテレビ大阪、テレビ愛知でも放映されたから、見た人もいるかもしれないな。



本番前の練習がウソのようにビシビシとスペアやストライクをとっていく佐々木さん。彼の奮闘に影響されて戸村プロもハイスコアをマーク。アテナチームはブロック優勝したが、惜しくも決勝戦で負けて準優勝だった。

NEW テイチクがスーファミに参入 第１弾はビデゲーの移植だ！

ＳＦＣに新規参入したテイチクの新作ソフト発表会が５月13日にあった。今回発表されたのは、ＳＦＣ用の「アクロバットミッション」(ＳＨＴ）と「ザ・ラストバトル」(ＲＰＧ)、ロムロム用の「ゴッドパニック」(ＳＨＴ）と「50ＴＨ」(Ａ／ＲＰＧ)、計４本だ。気になるＳＦＣソフト２本だが、「アクロバットミッション」はアーケードからの移植もの、「ザ・ラストバトル」はシナリオがキム皇＝きむらはじめ、キャラクターデザインがどいたかゆきの手になるオリジナル。どちらも要注目ソフトといっていいだろう。





上の写真がＳＦＣ第一弾「アクロバットミッション」。シンプルなシステムがウリの縦スクロールＳＨＴだ。オリジナル版は、ＵＰＬがアーケードで発売していたもの。ＵＰＬはマニア受けするゲームを出していただけに、こうしたゲームが発掘され、ＳＦＣに移植されるのはうれしいかぎりだ。もう一本の「ザ・ラストバトル」はまだ画面写真はないが、キム皇みずからその意気込みを語っている。

CM 砂まみれ汗まみれの熱演も マル秘・ストⅡCM撮影記

見わたすかぎりの砂漠。5月4日、荒涼としたデスバレーで「ストリートファイターⅡ」CM撮影はスタートした。

大型扇風機2台がうなりをあげて砂塵をふきつけるなかで、リュウの登場シーンが演じられる。ふきつける砂塵にリュウ役のＲＹＯさんが思わず顔をそむける。すぐに石毛監督の「目を開いて！」というきびしい声がとぶ。妥協をゆるさない監督はなかなかＯＫを出さない。テイクが重ねられ、やっとＯＫ。期せずしてスタッフから大きな拍手が起こった。

続いて春麗役の水野美紀ちゃんがメイクを終えて登場。まさに砂漠に咲いた一輪の花といった可憐さだが、監督からは容赦なく厳しいアドバイスが与えられる。それに応えていく美紀ちゃんのプロ根性も見上げたもの。そんなこんなで1日目の撮影が終了したころポツポツと雨が降りだし、翌5日はぐずついた天気となったが、撮影は予定どおり進行した。

ロケ隊は、6日にロサンジェルスに移動し、7日にダウンタウンでの撮影が行われた。暴動のあとだけに2名の警官が撮影に立ち合うことに。ピリピリとした緊張感がただよってくる。

得意なアクションシーンだけあって、ＲＹＯさんも美紀ちゃんもビシビシと決めていく。苦労したのはフェンス越しに2人が並んで走るシーンで、17テイク目にやっとタイミングが合ってＯＫ。また春麗のスピニングバードキックのシーンも今回の撮影のハイライトの1つ。美紀ちゃんはターンテーブルの上でグルグル回りながらアクション。スタッフも全員汗だくになって、やっと予定したすべてのカットを撮り終えた。

日本へもどっての編集作業も無事終了し、ＣＭは5月31日からオンエアされた。

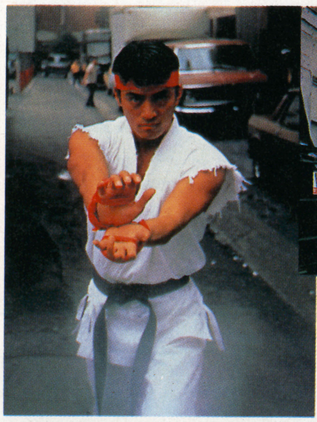


春麗を演じた水野美紀ちゃん。デスバレーの撮影では砂漠に咲いた一輪の花といった感じでよかったけど、ロスの町並みにとけこんだ美紀ちゃんもまたグッド。ゲームの春麗は足がかなり太いようだけど、美紀ちゃんはとってもスリムだ。





ロス暴動の影響で、ダウンタウンでの撮影には市警のポリスマン2名が立ち合うことに。はじめのうちはピリピリとした緊張感がロケ隊をつつんだが、しだいにフンイキにも慣れて、撮影のあいまにポリスマンとのスナップ撮影も。



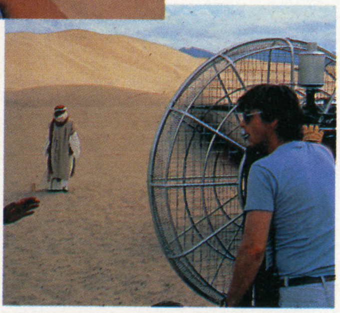


リュウ役にぴったりハマったＲＹＯさん。アクションは得意中の得意ということで、波動拳もなかなか決まっているよね。「最高のスタッフに恵まれて最高の仕事ができて満足」という。このＣＭ出演をきっかけに、今後さらに活躍が期待される役者さんだ。



撮影を見守る石毛監督。「デスバレーの砂漠からロスのダウンタウンまで、思ったとおりのイメージを引き出せた」という。妥協をゆるさず、困難な条件のなかでも、ＲＹＯさんと美紀ちゃん、撮影スタッフに厳しいアドバイスを与えていた。石毛監督に全幅の信頼がよせられていたからこそ、すばらしいＣＭが完成したんだよね。





大型扇風機がうなりをあげて砂塵を吹きあげる。アメリカ・デスバレーでの撮影は想像を絶する苛酷な状況のなかで行われた。スタッフは全員砂よけのマスクをつけて撮影にのぞんだほど。そしてＮＧの連続。リュウと春麗を演じたＲＹＯさんと美紀ちゃんも砂まみれ、汗まみれになりながらの熱演だったぞ。



最終テイクとなった春麗のスピニングバードキックのシーンだ。美紀ちゃんは足を大きく開いてターンテーブルの上に乗ってアクションした。このカットがＣＭではどう使われているのか？　自分の目で確かめてみてくれ。

SFCソフトSHOP売り上げデータ

ポイントは5月18日から5月31日までの売り上げを数値化したもの。
データランド協力店：ファーベル大泉・ファイングッズ　オズ／キディランド向ヶ丘店／おもちゃのマリヤ／TOY　SHOPヤマシロヤ／博品館TOY　PARK／ソフマップ秋葉原4号店

1 甲竜伝説ヴィルガスト
NEW

バンダイ／RPG／8M+B.B.／9,000円

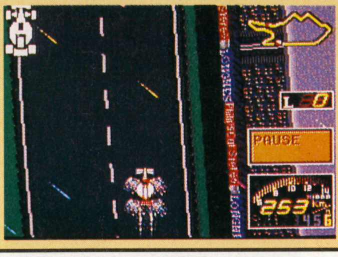


ポイント 1036

ガシャポンと言えば「甲竜伝説ヴィルガスト」だけど、いよいよゲームになって登場だ。いままでのRPGではなかった、でかくて、そして丸いキャラたちがフィールドせましと大あばれするのだ。

2 F-1 GRAND PRIX
前回1位

ビデオシステム／RAC／8M+B.B.／9,700円



ポイント 666

本物のF-1のほうもシーズン中盤を迎え、ますます盛り上がっているけど、今年のワールドチャンピオンはだれになるのかな。決まったって言う人もいるけど、後半戦でなにが起きるかわからないぞ。

3 ヘラクレスの栄光Ⅲ～神々の沈黙
前回2位

データイースト／RPG／8M+B.B.／8,800円



ポイント 592

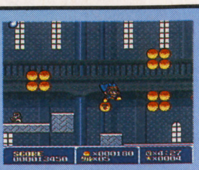
“飛び降りショー”が魅力(？)の「ヘラクレスの栄光Ⅲ」だけど、ほかにも11人パーティーとか、フィールドでの時間の経過とか、アイテムを穴に埋めたり(笑)とか、盛りだくさんなのだ。

4 まじかる☆タルるートくん
前回7位

バンダイ／ACT／4M+B.B.／8,000円

ポイント 481

キミはもういよなちゃんを助けたかな？ サブゲームばかりやってちゃダメだぞ。

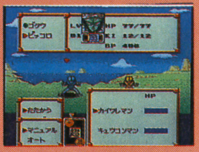


5 ドラゴンボールZ
再

バンダイ／RPG／8M+B.B.／9,500円

ポイント 469

再登場だ。今回はバンダイものが3本もランクインしているぞ。

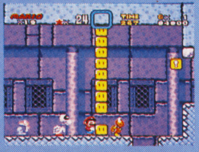


6 スーパーマリオワールド
前回6位

任天堂／ACT／4M+B.B.／8,000円(税込)

ポイント 442

こちらはランク外になったことがほとんどないハズ(？)のマリオだ。スゴイ！

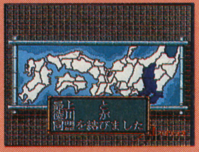


7 斬Ⅱスピリッツ
NEW

ウルフ・チーム／SLG／8M+B.B.／9,800円

ポイント 407

パソコンの人気SLGが登場。強い大名でプレイするのもいいけど浪人でもどう？



8 スーパーファミスタ
前回5位

ナムコ／SPT／8M／7,900円

ポイント 403

ナムコのゲームはバックアップはないけれど、その値段が魅力だよね。



9 ロマンシング サ・ガ
再

スクウェア／RPG／8M+B.B.／9,500円

ポイント 400

こちらも再登場したロマ・サガだけど、8人全員プレイした人はいるかな？



10 マジックソード
NEW

カプコン／ACT／8M／8,500円

ポイント 371

残念ながらSFC版は1人プレイになってしまったけど、難易度が調整されているぞ。



スーパーマリオクラブ推薦イチ押しコーナー

マリオペイント

販売予想本数150万本■任天堂■7月14日発売■9,800円(税込)マウスつき■8M+B.B.■ETC

●ゲーム概要
子どもから大人までだれでも簡単にマウスを使ってTVに絵が描け、アニメーションができ、音楽も作れ、ゲームもできる。

●セールスポイント
NEW感覚コントローラーのマウス使用。絵、アニメーション、音楽、ゲームが楽しめる。

●総評
マウスの特徴を生かした創造性豊かなソフト。色数、コマンド、キャラクターの充実に加えて、親切設計のシステムは親子で楽しめる。

●長所
絵、音、アニメーションの組み合わせや、マウスならではのゲームほか、魅力満載である。

●短所
低年齢層にはやや難しいマウスの操作。セーブするファイル数が少ない。

SUPER MARIO CLUB

キャプテン翼Ⅲ

販売予想本数50万本■テクモ■7月17日発売■8,900円■8M+B.B.■SLG

●ゲーム概要
人気シリーズ「キャプテン翼」の最新作。グラフィックを強化し、翼たちが、3度、世界一を目指す。

●セールスポイント
ファン待望の2P対戦がついに実現しました。オールスターモードには外国の強豪選手も登場。

●総評
キャプテン翼の世界を、自分で動かせて、見て楽しめるゲーム。試合中にキャラどうしのやりとりが入るなど、アニメのように楽しめる。

●長所
オールスターモードは自分の好きな選手でチームを編成でき、2人対戦も可能。

●短所
技の回数制限がコンピュータ側にはないので、勝敗が半分運まかせになる。

●項目別評価

グラフィック	★★★★★★★★
サウンド	★★★★★★★★
操作性	★★★★★★★
持続性	★★★★★★★★★
独創性	★★★★★★★★
トッツキ度	★★★★★★★★
買得度	★★★★★★★★

ALL GAME CHART Vol.13

The スーパーファミコン オールゲームチャート

読者による読者のための企画

このコーナーは発売されたSFCソフトを読者のみんなに10段階で再評価してもらい、全投票者の平均点をチャートにしたもの。自分のプレイしたSFCソフト（借りてプレイしてもいいぞ）をトータル的に再評価し、そのゲームについてどんどん批評してほしい。なお、得票数が締め切り時に10通を超えないものはチャートには入れていない。今後ソフトを購入するときの参考にしてほしい。

順位	前回	ゲーム名	メーカー	全投票平均
1	2	ゼルダの伝説	任天堂	8.562
2	3	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	8.533
3	4	魂斗羅スピリッツ	コナミ	8.4952
4	1	スーパーアレスタ	東宝	8.4528
5	7	スーパー信長の野望・武将風雲録	光栄	8.4403
6	6	スーパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	8.4295
7	5	ヘラクレスの栄光Ⅲ	データイースト	8.3968
8	8	スーパーファイヤープロレスリング	ヒューマン	8.3166
9	9	F-1 GRAND PRIX	ビデオシステム	8.2846
10	10	スーパーファミスタ	ナムコ	8.2621
11	11	スーパー三國志II	光栄	8.1859
12	15	ウルティマⅥ	ポニーキャニオン	8.1794
13	12	弟切草	チュンソフト	8.1528
14	13	カードマスター～リムサリアの封印	HAL研究所	8.1372
15	14	F-ZERO	任天堂	8.117
16	19	エアーマネジメント・大空に賭ける	光栄	8.0571
17	16	ロマンシング サ・ガ	スクウェア	8.025
18	17	ファイナルファイト・ガイ	カプコン	8.0124
19	—	S.T.G	アテナ	8.0
20	18	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業	7.9795
21	20	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	エポック社	7.9186
22	21	エキゾースト・ヒート	セタ	7.8805
23	22	らんま1/2・町内激闘篇	メサイヤ	7.8579
24	23	ソウルブレイダー	エニックス	7.8065
25	31	スマッシュT.V.	アスキー	7.6842
26	25	スーパーマリオワールド	任天堂	7.6764
27	27	ペブルビーチの波濤	T&Eソフト	7.6571
28	28	バトルブレイズ	サミー	7.6521
29	26	ドラゴンボールZ	バンダイ	7.615
30	24	スーパーヴァリス	レーザーソフト	7.5454
31	29	SDガンダム外伝ナイトガンダム物語	エンジェル	7.5104
32	30	プロフットボール	イマジニア	7.4785
33	32	悪魔城ドラキュラ	コナミ	7.4784
34	33	超魔界村	カプコン	7.4718
35	35	スーパーカップサッカー	ジャレコ	7.4705
36	34	グラディウスⅢ	コナミ	7.4572
37	36	がんばれゴエモン	コナミ	7.4168
38	39	レミングス	サン電子	7.4043
39	38	エリア88	カプコン	7.3903
40	41	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	7.2818
41	42	シムシティー	任天堂	7.2312

※赤字のソフトは今回初登場したゲームです。

今週の新着ソフト　19位 8.0

S.T.G

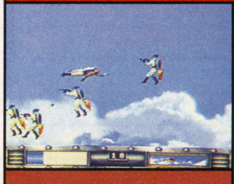


アテナ／SHT
／8M／8,900円
／'92・3・27発売

■もっと武器や構成にヒネリがほしかった。（新潟県・丸山繁伸）■2P側の機体と合体できるのがいい。（岩手県・菊池春海）■1つの面が長い。背景が単調。敵の弾がわかりづらい。（島根県・船津謙一郎）■面の長さと、敵の攻撃の単調さがプレイしていてつらい。サブウエポンが多いのはいいが、使えないものを選んでしまうと……。（石川県・荒井新平）●数少ない2P同時プレイできる縦シューだ。

今週の新着ソフト　89位 4.6

ロケッティア



アイ・ジー・エス／ACT
／8M／8,900円
／'92・2・28発売

■飛行機レースは面白いが、なんか中途半端。（宮城県・阿部浩幸）■何をしたいのか主旨がつかめない。はっきり言って、ク○ゲー。（三重県・田中公人）■発売されているのになぜ載らないのか、不思議に思ってプレイしてみたが、「うーん、これは……」という感じ。取り込み画像（？）はいいんだけど、あっと言う間に終わってしまった。（大分県・梶原啓一）●4カ月ぶりの登場になってしまった。

今週の1本　11位 8.1859

スーパー三國志II



光栄／SLG
／8M／14,800円
／'91・9・15発売

■シミュレーションゲームがこんなにも面白いとは知らなかった。（茨城県・益子学）■「信長の野望」と違って、武将の強さが兵士数に左右されないところがよい。これによって一騎当千がうまく表現されている。これで値段が1万円以下なら文句なく10点。（東京都・森幹雄）■一騎打ちのアニメーションがよかったが、音楽が物足りない。（岐阜県・山口賢治）●Ⅲはまだかの声が増えているぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー	全投票平均
42	44	ファイナルファイト	カプコン	7.2249
43	40	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	タカラ	7.2151
44	43	バトルコマンダー	バンプレスト	7.1877
45	37	バトルグランプリ	ナグザット	7.1818
46	45	ファイナルファンタジーⅣイージータイプ	スクウェア	7.1538
47	46	パイロットウイングス	任天堂	7.0936
48	48	トップレーサー	ケムコ	6.9523
49	50	ラッシング・ビート	ジャレコ	6.9281
50	47	反省ザル・ジローくんの大冒険	ナツメ	6.9166
51	51	ハットトリックヒーロー	タイトー	6.9154
52	52	スーパーテニス	トンキンハウス	6.9124
53	53	白熱プロ野球ガンバリーグ	EPICソニー	6.8981
54	54	アクトレイザー	エニックス	6.8965
55	49	ラストファイターツイン	バンプレスト	6.89
56	55	ジャンボ尾崎のホールインワン	HAL研究所	6.8707
57	57	スーパーウルトラベースボール	カルチャーブレーン	6.8609
58	59	まじかる☆タルるートくん	バンダイ	6.7333
59	56	オセロワールド	ツクダオリジナル	6.6551
60	58	摩訶摩訶	シグマ	6.6538
61	60	スーパーチャイニーズワールド	カルチャーブレーン	6.5826
62	71	スーパー伊忍道・打倒信長	光栄	6.5238
63	62	高橋名人の大冒険島	ハドソン	6.5026
64	63	スーパープロフェッショナルベースボール	ジャレコ	6.4647
65	64	ガデュリン	セタ	6.4529
66	69	スーパーバーディ・ラッシュ	データイースト	6.4375
67	61	WWFスーパーレッスルマニア	アクレイムジャパン	6.4347
68	65	初段森田将棋	セタ	6.375
69	66	イースIII	トンキンハウス	6.3291
70	67	スーパーワギャンランド	ナムコ	6.2931
71	68	JOE&MAC～戦え原始人	データイースト	6.2409
72	73	スーパーE.D.F.	ジャレコ	6.2105
73	70	シムアース	イマジニア	6.1973
74	72	サンダースピリッツ	東芝EMI	6.1627
75	74	スーパーR・TYPE	アイレム	6.0956
76	75	ウルトラマン	バンダイ	6.0552
77	76	バトルドッジボール	バンプレスト	6.0276
78	77	Jerry Boy	EPICソニー	6.0
79	78	機動戦士ガンダムF91	バンダイ	5.9157
80	80	ちびまる子ちゃん「はりきり365日の巻」	エポック社	5.7981
81	79	ラグーン	ケムコ	5.7928
82	81	ポピュラス	イマジニア	5.6801
83	82	プロサッカー	イマジニア	5.4705
84	83	SDザ・グレイトバトル	バンプレスト	5.2348
85	84	ダライアスTWIN	タイトー	5.2093
86	85	ドラッケン	ケムコ	5.0112
87	86	雷電伝説	東映動画	5.0069
88	87	ボンバザル	ケムコ	4.7333
89	—	ロケッティア	アイ・ジー・エス	4.6
90	88	ハイパーゾーン	HAL研究所	4.5952
91	89	スーパースタジアム	セタ	4.5517
92	90	BIG RUN	ジャレコ	4.3222
93	91	ディメンション・フォース	アスミック	3.6896

今週の１本

35位 7.4705

スーパーカップサッカー



ジャレコ／SPT
／8 M／9,000円
／'92・4・24発売

■選手のほどよい足の速さがよかった。（北海道・芦原新吾）■シュートしたさいに、視点が切り替わるのがよい。本当にシュートしたみたい。（大阪府・土井宏之）■アップがとても好き。（富山県・畑佳成）■フィールドがせまい。敵が弱いのですぐクリアできる。PKは最高だった。（島根県・吉岡真一）■操作をもっと簡単にしてほしかった。（長野県・林康隆）●ゴール時のアップは必見（笑）。

今週の１本

58位 6.7333

まじかる☆タルるートくん



バンダイ／ACT
／4 M／8,000円
／'92・3・28発売

■このゲームはとても面白い。あらゆるゲームができるところがすごい。（栃木県・西田慎）■もっと敵を倒すアイテムがほしい。（香川県・川野泰隆）■バンダイのなかでいちばん面白い。（佐賀県・中川博和）■サブゲームは楽しいが、アクション面がつまらない。（大阪府・若宮正哲）■たこやきがたこやきに見えない。（静岡県・藤原健）■ライフぐらいつけろ。（新潟県・本間徹）●お手軽アクションゲームだ。

今週の１本

69位 6.3291

イースIII



トンキンハウス／A／RPG
／8 M／8,800円
／'91・6・21発売

■手軽に楽しめます。（岡山県・八木憲典）■おいらはSFCの「イースIII」がいちばん好き！（群馬県・島田直良）■はじめはレベルアップすれば簡単。最後のほうはもうパニックしてしまう。（八戸市・吉田花里）■経験値稼ぎの不毛さには納得してもよいが、ストーリーの完成度は「ガ○○○ン」より数段上だ。（埼玉県・萩原康行）●他機種では続編の声が聞こえるけどSFCはどうなるのかな？

●そのほか欄外の声●

【ヘラクレスの栄光III】3日間かけてたてごとをマスターしたときは感動モンだった。（神奈川県・小野知行）【弟切草】奈美がすっぱだかでバスルームから出てきたときはうれしかったな～。（岐阜県・近藤紀正）【ロマンシングサ・ガ】敵が多くて目的がなくて不満だったけど、エンディングの雪で感動したから許す！（福島県・物江健祐）【F-ZERO】デスウインドの矢印マークが好き。（栃木県・松井一哲）

The スーパーファミコン ALL GAME CHART

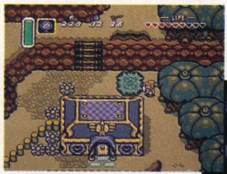
ジャンル別チャート

順位	ジャンル	総ソフト数 6月26日現在	チャートイン ソフト数	平均点
1	RPG	21	19	7.3243
2	レース	8	7	7.1362
3	シミュレーション	11	9	7.1099
4	アクション	28	23	6.9481
5	スポーツ	21	18	6.93
6	テーブル	4	3	6.2761
7	シューティング	11	11	6.2064
8	パズル	3	2	6.0688
参考	サウンドノベル	1	1	8.1528

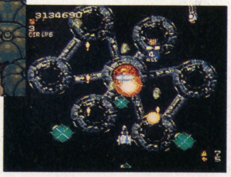
SFCでもっとも評価の高いジャンルはなんだろうか？　ということで、今回はジャンルごとに集計し、その平均点を出してみた。なかにはどのジャンルにあてはまるか判断しにくいものもあるけれど、基本的には前々号の付録の分け方になっている。ただし、今回集計締め切り時に得票数が10票に満たないものは入っていない。

結果は左の表のようになったけど、やはりRPGが強かった。それに僅差でレースゲームが続いた。なお、サウンドノベルは1本のみということで参考にした。RPGはゼルダやFFⅣにヘラクレスがくわわり点数を上げた。レースも「F-1 GRAND PRIX」「F-ZERO」など秀作が多い。SLGはまだこれというものが少ないが、光栄、イマジニアなどが頑張っている。アクションはストⅡが入れば大きく伸びそうだ。数は出ているのに点が伸び悩むシューティングだけど、前号で「スーパーアレスタ」がトップに立ち、汚名を返上したが、もうひと頑張りしてほしい。

参考までに、他機種のメガドライブではSLGの評価が高く、PCエンジンではRPGが高い。



最多トップ回数を誇る「ゼルダの伝説」。ハデさは少ないが、任天堂らしい1本だ。



前号でトップに立ち、シューティングの可能性を見せた「スーパーアレスタ」。

編集部評

「ゼルダの伝説」強し！　3たびトップの座に返り咲き。前回トップだった「スーパーアレスタ」は、点数が落ち着き、4位に転落。上位はそのまま繰り上げという形になった。

今回のチャートを見てみると、新着ソフトが2本と少なかった。5月下旬に発売されたソフトが入ってくるかと思われたが、前々号が合併号だったということもあって、得票数がかなり少なかった。次号では、間違いなく入ってくると思うが、さらに発売済みの「ストリートファイターⅡ」も入ってきそうだ。どんな結果になるかいまから楽しみだ。

新着ソフトの2本に目を移してみると、どちらもようやく登場という感じだ。結果はご覧のとおり。次号も目が離せないぞ。

SFCソフト当選者

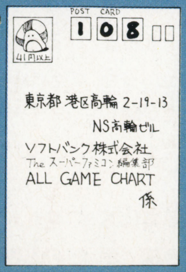
秋田県・坂下隆行
群馬県・伊藤武彦
千葉県・勝島智哉
東京都・福岡洋平
東京都・沢村義久
新潟県・稲垣禎和
石川県・清川誠蔵
大阪府・渡辺啓介
香川県・永田剛
大分県・遠藤克彦

応募方法

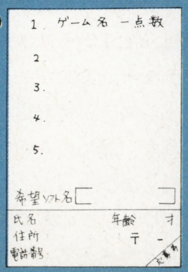
応募方法は、官製ハガキに自分が実際にプレイしたSFCソフトを各10点満点で採点してください。記入できるソフトは最大5本までとさせていただきます。簡単にコメントを書いておいてください。最後にほしいSFCソフト名も忘れずに書いてください（ただし、ハガキを書いた時点で発売されていないものは無効）。抽選で10名様にSFCソフトをプレゼント。また応募券を必ず貼ってください。応募券のないものは無効とさせていただきます。（次の集計締め切りは7月24日です）

書き方

表



裏



※まだ発売されていないソフトを採点したり、点数を小数点までつけているものは無効になります。

集計データ：11月1日～6月12日　応募総数：11844通

Theスーパーファミコン 7・10号 応募券

ザ・テストプレイ 1

THE TESTPLAY

スーパーボウリング



1992年7月3日発売

■アテナ■8,300円■4M

SPT スーファミ初のボウリング。キミはいくつストライクが取れる？



折原光治

ゴルフモードはアイデア賞

野球やゴルフのゲームは数多く存在するけど、不思議と少ないボウリング。で、結論から言ってしまうと、ゲーム化してもあまり楽しめないからじゃないかと、私は思う。

ほかのスポーツものの場合、ゲーム化しても操作する要素が多く残っている。野球なら投球に打撃に走塁などなど、たくさんの要素があるので楽しめる。しかしボウリングは投げるだけだからね。ちょっとツライ。

そして「スーパーボウリング」。このゲームでは、投球場所、投げる向き、投球タイプなど、設定的な要素を増やすことで、面白くしようとしている。確かに多彩なボールを投げられるけど、結局は同じ投げ方を繰り返すことになる。タイミングによって必殺技が出るなど、非現実的な仕掛けがあってもよかったかも。

普通のボウリング以外にも、特殊な並び方をしたピンを狙うゴルフモードはアイデア賞。これならピンによって違う投げ方を必要とするし、少し頭を使う。こういう仕掛けがもう1種類くらいあれば、なかなか楽しめたんじゃないかな。



ホンダべるの

対戦プレイが楽しい

4人まで得点を競えるボウリングゲーム。プレイヤーがボタンを押すタイミングで、ボールの曲がり具合やスピードを決めるという、従来のボウリングものや、ゴルフゲームでおなじみのシステムが採用されている。初めて遊ぶ人でも手軽に扱え、いいスコアを出すことができるというメリットがあるので、対戦プレイにはピッタリだと思うよ。

その反面、何度遊んでも、腕はたいしてよくならないというデメリットもあるから、1人プレイはそんなに楽しくないだろうけどね。ボールの曲がり具合を決定するときに失敗しちゃった分を、スピードでフォローできるなど、なかなかちゃんとしているシステムなんだけど、やっぱ、要はタイミングだし。まあ、なんの説明もいらずに、1ゲームの時間もそんなにかからず、本当にお手軽に遊べちゃうので、大勢で遊ぶのがいいと思うわよ。普通のゲームのほかにも、決められた投球数でピンを倒していくという、ゴルフのようなモードも用意されているので、1人でも飽きないようにはなっているけどね。



岩・固哉治郎

4人同時プレイとゴルフモード

アテナは過去にもFCやGBでボウリングのゲームを発売しており、この「スーパーボウリング」がボウリングシリーズ第3弾になるわけだ。そういう意味でも、きっとアテナ十八番のゲームなんだろうな。システム設計にも無理が感じられず、肩の力を抜いて作ったって感じのゲームだ。

ボウリングの基本的な要素はちゃんと押さえてあり、きき腕、ボールの重さ（6ポンドから16ポンドまで）、視点、投球の強さ、スピンの強さ、助走をはじめる位置をこまかく設定できるので、実際のボウリングにかなり近い感覚でプレイできると思うぜ。目新しさはないんだけど、及第点といっていいんじゃないかな。

面白いのはゴルフモード。ヘンテコなピン配置のフレームばかりで、フレームごとにパーが設定されている。パズル的な楽しさがあるぜ。あと、4人同時プレイってのもいい。こういうゲームは大勢でやりたいしな。

しかし、プレイが単調になっちゃうのは事実。第4弾にはもっと変化がほしい。RPGモードなんてのも期待したいぜ。

総合得点 60

ボウリングファン待望の「スーパーボウリング」。スーファミの美しいグラフィックで、キミも家庭内ボウリングを楽しんでみないか。

グラフィックス	★★★★★★
サウンド	★★★★★★
ビジュアル	★★★★★★
対戦熱中度	★★★★★★★
操作性	★★★★★★
壮快感	★★★★★
興奮度	★★★★★
ハマリ度	★★★★★★
ゲームバランス	★★★★★★★
お買い得度	★★★★★★

※総合得点は各項目の合計で100点評価です。各項目の点数は、本誌「新作ソフトテストプレイ委員会」による1項目10点満点の評価です。

ザ・テストプレイII
THE TESTPLAY

パロディウスだ！

1992年7月3日発売

■コナミ■8,500円■8M

SHT コナミシューティングの集大成。中身はけっこうムズイぞ。



私はきっと買うぞ



折原光治

「グラディウス」系シューティングゲームの決定版がついにスーパーファミコンに移植。しかもデキがかなりいい。これはファンにはたまらないはず。ゲームのルールや面構成なども、ゲームセンター版そっくりだし、さらにスーパーファミコンだけのオリジナル面や、おまけゲームまで付いているという親切さがうれしい。

ゲーム内容で、少々変わっている所もある。オートパワーアップにしたときのパワーアップ順も改良されているし、オプションでルーレットをオフにすることもできる。とくに強くなればなるほど不利になるルーレットが嫌いだった私は、この機能に感謝したい。

これといった欠点はないのだが、あえて不満を言うなら音楽がさびしく感じられることかな。しかしそれは、ゲームセンター版と比べたらの話で、他社の音楽に比べれば、十分水準以上の曲だと思う。ちゃんとしゃべったりするしね。

とにかく完成度が高くて、遊べるシューティングゲームだ。久しぶりの、シューティングゲームファンが満足できるゲームになるだろう。私はきっと買うぞ。

ショックなぐらいいいデキ



ホンダべるの

いわずと知れたアーケードからの移植だが、先行発売された某エンジン版を買った人はショックを受けちゃうくらいいいデキだ。

内容は「グラディウス」シリーズのパロディ版で、ゲームシステムはほとんどそのまんまだ。ステージの構成なんかも似通っていて笑えるわよ。そうそう、スーファミ版「グラディウスIII」っていうと、よくできてるんだけど遅くなるのが気になるって評価があるよね。でも、コイツは遅さがぜんぜん気にならないのでグー。

アーケード版もそうだったんだけど、最初のほうのステージは、ビギナーでもスイスイ進めるイージーさで楽しませてくれる。これは手軽に壮快感が味わえて、なかなかいいバランスだと思うよ。手ごたえのあるステージも、ちゃんと後半戦に用意されているしね。

あと、スーファミオリジナル面を戦って得点を競うモードが面白い。自機が死ぬほどパワーアップしまくるので、プレイヤーはほとんどワケもわからず撃ちまくるだけ。シューティング特有の、カオスのなかのアドレナリン的な喜びを味わうことができるわよ。

ファン待望の移植だぜ！



岩・固哉治郎

スーパーファミコンが発売されてから1年7カ月あまり、各ソフトメーカーもハードスペックを熟知したうえで、ソフトを開発しているだろう。それをいちばん感じさせるのが、このコナミ。

第1作目の「グラディウスIII」では、アーケードの雰囲気をほぼ完全に移植したが、画面上に多数のキャラクターが出現するとややスピードダウンする欠点があった。スーファミはシューティングに弱かったワケだ。だが、「パロディウスだ！」にはそれがない。

その内容だが、8,500円という価格で全ステージ移植＋オリジナル1ステージ＋オマケステージという超豪華版になっている。PCエンジン版を買った人は怒るかもしれないが、ユニークなキャラクターの移植度やグラフィックも合格点（ミス・リカ嬢の腰振りだけはなくなった）。7段階の難易度設定などを含むオプションも充実しているし、シューティングファンなら絶対買いのソフトだ。

しかし、アーケードで発売されてからのブランクがちょっとあるので、「パロディウスだ！」熱もやや醒めかかっているかな!?

総合得点 85

横スクロールシューティング久々の大物。グラディウスシリーズが好きな人なら絶対に楽しめる、ホントに楽しいシューティングだ。

グラフィックス	★★★★★★★★★
サウンド	★★★★★★★★
特殊効果	★★★★★★★★
仕掛け	★★★★★★★★
操作性	★★★★★★★★
壮快感	★★★★★★★★
興奮度	★★★★★★★★★
ハマリ度	★★★★★★★★★
ゲームバランス	★★★★★★★★★
お買い得度	★★★★★★★★★

ザ・テストプレイIII

THE TESTPLAY

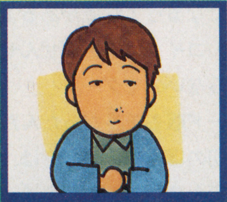
ライトファンタジー

1992年7月3日発売

■トンキンハウス■8,900円■8M■バッテリーバックアップ

RPG ほのぼのムードのカル〜イRPGがこれ。カル〜ク遊ぼう。





グラフィックはキレイ

折原光治

私は最近、ゲームのデキにかかわらず、とにかくガマンし続けないといけないRPGというものが、好きでなくなってしまった。しかもこういう症状は、なにも私だけに現れている症状ではないらしい。そんな症状になってしまったのには、当然理由があると思う。その理由のいくつかに、このゲームで遊んでいて気付いたように思う。

まず戦闘が楽しくないこと。RPG遊びたての頃は、未知の敵ばからが登場してきたのでワクワクできたが、最近はどれも同じような敵が出てくる。さらに戦闘システムが複雑化し、一回の戦闘に時間がかかる。これでは飽きてしまう。

また街での情報収集というのも、かなりめんどうな作業に感じる。ROMの容量が増えたためか、ひとつの街がやたら広くなってしまい、すべての人と話をするのもひと苦労だ。さらにこのゲームでは、仲間に誘うというコマンドも試す必要があるわけで、手間は2倍。

このゲームの場合、主張が弱い気がする。無難なゲームを目指してしまったのではないだろうか。グラフィックはキレイだし、システムも凝っているだけに残念。



コミカルな会話を楽しもう

ホンダべるの

大作を意識して作られた、オリジナルロールプレイングゲームだ。オープニングはワリとシリアスっぽいのだが、どこか抜けている感じのある、コミカルな作品に仕上がっているよ。そのオープニングだけど、少々長すぎるな。スタートしてから15分くらいたたないと、タイトル画面を見ることができないってのは、ちょっとね……。

コミカルな雰囲気をかもしだしている要素は、マヌケな主人公とかグラフィックとかいろいろあるんだろうけど、特筆すべきはそのセリフだろう。まるで私が、女子高で学んでいたころに、授業中に回していた交換日記のような文体に加えて、特殊記号まで使われているのだ。たとえばドジ話の文末や、焦っているときなどに使う汗マークや冷汗マーク、それから「やったね」などのあとにつけるネコの足マークなどなど。全般にわたってこんな感じでうるさいのよね。女の子を意識して作ったのかな。

でも、女の子でも長い戦闘はちょっとね。少しタクティカル要素のあるバトルシーンなんだけど、時間がかかりすぎる！ テンポがあればよかったのに。



気長な人にオススメ

岩・固哉治郎（がん こやじろう）

「軽いノリのRPG」ってことだったし、かわいい感じのキャラクターだったからあっさり終わるかと思って始めたんだが、けっこうハードなゲームになってる。

戦闘シミュレーションになってたり、そこらにいるいろんな人や、モンスターを仲間にできるなどアイデアはなかなかイケル。ただ、入ってくるメンバーは常に低いレベルだから、後半すでにいるメンバーとのレベルの差が広がりすぎてツライ。ドラクエで転職するようなもんかな。使える武器がべらぼうに高かったり、遠距離用の武器の攻撃力がえれえ弱かったりっていうのも困るが、困ると言えば、AIシステム。オートで戦闘すると力一杯時間がかかるのだ。自分でプレイしても戦闘には時間がかかるので、これはなんとかしてほしかった。

主人公が冒険をいやがったり、イベントごとにビジュアルがあったり、飽きさせないように気を使ってはいるんだが、本体のゲームでバランスに問題があるな。まあ、戦闘が長くても気にならない人にはいいかもしれない。でもエンディングはよかったぞ。

総合得点 53

ライト感覚のアッカル〜イRPGだ。戦闘時のダメージが数値だけではなくフキダシでも表示されるなど、RPG初心者でもすぐ遊べるぞ。

グラフィックス	★★★★★★
サウンド	★★★★★
演出	★★★★★★
世界観	★★★★★★★
操作性	★★★★★
シナリオ	★★★★★★
イベント	★★★★★★
ハマリ度	★★★★
ゲームバランス	★★★★
お買い得度	★★★★

ザ・テストプレイIV
THE TESTPLAY

スーパーオフロード

1992年7月3日発売

■パックインビデオ■6,900円■4M

ACT 面固定型のバギーレース。ゴール目指して突っ走れ！





折原光治

いまは懐かしい素朴なゲーム

日本で最近見られるレースゲームというと、疑似3Dタイプや真上から見下ろしたタイプが大半を占めるが、このゲームは違う。アメリカ生まれというだけあって、雰囲気からして日本っぽくない。

ルールもすごく単純。とにかくコンピュータに負けないように走るだけ。しかも操作も簡単で、誰でもすぐに遊べるだろう。じっくり腰を据えて遊ぶゲームもいいが、こういうゲームもぜひ手元に置いておきたい。

で、問題は画面の見にくさ。ここ数年の間に大型TVも普及しているようだが、このゲームを15型程度の画面で遊ぶことはオススメできない。キャラクターが小さくて、どれがどれだかわからなくなってしまうからだ。

またゲームオーバーになってもコンティニューできるのは親切だが、もっていたパワーアップが大幅に減ってしまう。単純にパワーを一定レベル下げるのではなく、一定の割合だけ下げれば問題ないように思うのだが。

昔のゲームみたいな、素朴な面白さがある。もっと大人数で遊べれば、なおよかった。



ホンダべるの

2人プレイが基本だね

「スーパースプリント」とか、「エスケープキッズ」の姉妹版とでもいうべき、トップビュー型競争ゲーム。画面上のコースを4台のオフロードカーで激走し、規定の周回数だけラップして、1番早くゴールした車が勝ちだ。優勝すれば、どんどん先のステージに進めるってワケ。

アクセルは終始開けっぱなしでも問題ないし、方向キーでの操作もそれほどシビアではないし、勝敗を決めるのはアイテムの使い方って感じなので、ちょっとレーシングゲームとはいいがたい。でも、気軽に楽しめるという大きなメリットがあるなど、これはこれで面白いんだ。どちらかというと、面クリアタイプのアクションゲームに近いノリというか。

サーキットが1画面に収まっているだけあって、キャラクターはものすごく小さいけど、見にくくはない。むしろかわいくて好きだ。ただ、そんな箱庭的視点のゲームなので、コンピュータ戦だと緊迫感に欠けるかもしれない。2Pも参加して楽しむことができるので、抜きつ抜かれつのバトルが好きな人は、2人でプレイしよう。



岩・固哉治郎

小粒でなんとなく楽しい

ゲームには、ドラクエやFFといった大作志向のモノと、手軽に短時間で楽しめるモノとがある。この「スーパーオフロード」は、そんな感じの"小さな"ゲーム。価格も6,900円というお手軽感でお買得度は高いぞ。

じゃあ、ゲーム内容はというと、操作もルールもやっぱり簡単。固定画面のコースを5周して、4台中3位に入り、次のコースに進むだけ。操作だってアクセルとニトロを使うボタンしか用はない。

最近のF1ブームのなかで発売されたレースゲームと比べると、あまりにも単純すぎる気もするが、これはこれでよくコンパクトにまとまっていると思うぜ。

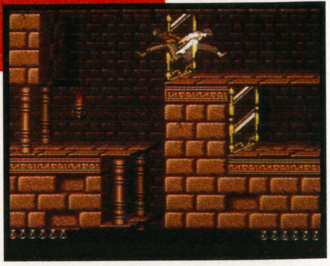
実はこのゲーム、スーパーNESからの移植。アクション志向のアメリカゲームだけに、あまり細かいことにはこだわらないってわけだ。はっきりいって演出もあまりないし、キャラクターも小さい。見た目はちょっと昔のゲームかな、って感じだが、決して無視してはいけないぞ。サウンドもなかなか軽快でいい。2人同時対戦プレイは燃えるし、友達と戦うのが正しい遊び方かな。

総合得点 60

海外からの移植で、固定されたトラックを規定の周回回るレース。ただし、コースは山あり谷あり、障害物やニトロもありの難物だ。

グラフィックス	★★★★★
サウンド	★★★★★★★★
ビジュアル	★★★★★
対戦熱中度	★★★★★★★
操作性	★★★★★★
壮快感	★★★★★
興奮度	★★★★★★
ハマリ度	★★★★★★
ゲームバランス	★★★★★★
お買い得度	★★★★★★★

プリンス・オブ・ペルシャ



1992年7月3日発売

■メサイヤ■8,800円■8M

ACT キャラクターの滑らかな動きがウリのアクションゲーム。



折原光治

文句なしの移植だね

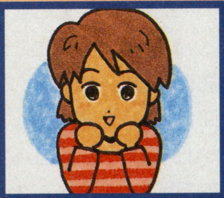
以前98版で、かなり遊んだこのゲーム。移植のデキに関しては、問題ないように思う。あのクネクネした主人公の動きも健在だし、仕掛けも98版同様の恐ろしさをたっぷり味わえる。

移植自体はいいんだけど、このゲームの場合はそのまま移植しているのではなく、面構成などを一部アレンジしている。これが少々気になった。

98版と比べると、全体的にイジワルさが増しているような気がする。たとえば床から針が突き出す仕掛けなど98版なら遠くからでも判別できたが、スーファミ版では判別が難しい。もちろんパソコンの場合はRGB出力、スーファミはビデオ（SやRGBもあるが）だから、という差もあるだろうが、それをみこして見やすくしてほしかった。

また最初の面からマップが広く、剣を取るだけで大変なのは勘弁してほしい。パソコン版をもっている人を対象にして作っているように感じられるが、スーファミのユーザーのなかで、どれほどの人がパソコンをもっているか疑問だ。

多少の意地悪にもメゲない、根性のある人には強くオススメする。



ホンダべるの

絶妙のバランスと滑らかな動き

パズル性の高いアクションゲームで、もともとは海外のパソコンソフトだった。SFC版はずいぶんとアレンジが加えられていて、パソコンでクリアしていた私も、新鮮な気分で楽しめたわよ。

注目してほしいのは、キャラクターの動き。ディズニーのアニメ映画の技術者がかかわっているだけあって、本当に滑らかなんだ。ちょっと気持ち悪いくらい。

パズルアクションとしては、操作性はなかなかよく、ゲームバランスも絶妙だ。難易度は高いが、学習効果テキメンの内容なので、繰り返しプレイするうち、必ずクリアできるだろう。最近のゲームはイージーすぎて、買ってきてもすぐ終わってしまうとお嘆きのあなた、コイツは長い間取り組むことのできるソフトですぜ。

でもね〜、真剣に取り組むぶんにはいいんだけど、勉強の合間にちょっとってのは向かないかも。全体的にシビアなところがあるので、プレイ中は気を抜くところがないし、ほとんどの場合、ミスするとスタート地点からやり直しなので、ストレスがたまっちゃうんだよね。やりがいのある1本かな。



岩・固哉治郎

思わず叫ぶほどリアルだぜ

マリオなんかのデフォルメアクションとはまったく違って、キャラクターの動きがすべての魅力といえるアクションゲーム。

とてつもないスピード感とかハデな演出ってのははっきりいってない。システムもシンプルそのものだし、画面写真を見ただけではその魅力は半分も伝わらないな。

だが実際に動いているのを見たり、自分がプレイしてみると、そのキャラクターの動きがそのまま自分の動きのように感じられるだろう。とにかくその動きのおかげで、自分の操作しているキャラが高いところから落ちたり、剣に串刺しにされて死んだりすると、思わず"痛い"っと叫んでしまうほど感情移入できるってわけだ。

パソコンからの移植だが、オリジナルよりも多い20ステージが用意され、オリジナルマップ、オリジナルイベントもたっぷり。仕掛けも増えてかなり凝った造りになってるぞ。ただし、その分難易度も上がっているから、ゲームになれているユーザーじゃないと、マップなしでは後半の面が苦しくなるんじゃねえかな。とにかくその動きは一見の価値あり、だぜ。

総合得点 73

パソコン版からの移植で、キャラクターの異様に滑らかな動きと、トリッキーな面構成でユーザーを悩ます。その動きには定評があり、必見。

グラフィックス	★★★★★★★★★
サウンド	★★★★★★★
ビジュアル	★★★★★★★★
仕掛け	★★★★★★★★
操作性	★★★★★★
壮快感	★★★★★
興奮度	★★★★★★★
ハマリ度	★★★★★★★★★
ゲームバランス	★★★★★★
お買い得度	★★★★★★★★

ザ・テストプレイ VI
THE TESTPLAY

ゆうゆのクイズでGO! GO!

1992年7月10日発売

■タイトー■8,500円■8M

TAB ご存知ゆうゆがクイズで勝負。キミは全問正解できるか。





折原光治
オマケゲームが楽しい

ゲームは4択の早押しで、2人で対戦もできる。やはり対戦があってこそ楽しいゲームだろう。たくさん人が集まったときに遊ぶと、盛り上がりそう。

4択ということは、ボタンを4つ使うわけだが、これがけっこうクセモノ。1から4の選択肢が、それぞれボタンに割り当てられているが、コントローラーのボタンは十字型に配置されているわけで。とっさに正しいボタンを押すことは難しい。選択肢のレイアウトなどで、わかりやすくもできると思うだけに残念。コントローラーを片手でもって遊べる、というのはよいと思う。

またシステムにも疑問を感じる。各ステージのクリア条件は、正解率を越えることなのだが、出題される問題数が一定ではない。一定なのは時間なのだ。これでは正確な正解率はわからない。

そしてオマケゲーム。実はクイズより、こっちのほうが楽しい。カエルレース、カレーの王様などなど、くだらなくて楽しい。このナンセンスさは、ほかのゲームでは見られない。もっと頻繁に登場してほしい気もする。



ホンダべるの
王様にカレーを喰わせろ

アーケードで人気のあった、4択早押しクイズの移植だ。ジャンルセレクトができるので、得意な分野で遊べて、自己満足感にひたれてなかなかいいかも。ただ問題にはちょっと偏りが見られる。ジャンル自体はバラエティに富んでいるんだけどね。

出題されたら、4つの答えのなかから正解を見つけ、それに対応した番号のボタンを押すというシステムなんだけど、これはちょっと。具体的には、1番がY、2番がX、3番がB、4番がAボタンになっているんだけど、これってなれるまでに、相当時間がかかると思うわよ。たとえ1番イコールYの図式が頭にプリントされたとしても、Yボタンを正しく押すためにはコントローラーを見なければならない。早押しクイズなのに、このタイムロスは痛いんじゃないかなあ。

面白いのは、ユニークなボーナスゲーム。カレーの嫌いな王様に、できるだけ多くのカレーを食べさせるなど、ワケのわからないものがいっぱいだ。次のボーナスゲームが見たいがために、ついついコンティニューしちゃうわよ。



岩・固哉治郎
問題数は多くて◯

クイズゲームっていうと、よくパーティーグッズにもってこい、なんてことを書くヤツがいるけど、パーティなんてそうそうあるもんじゃない。ゲームは、基本的には1人で遊べるものっていうのが基本だと思うぜ。それもある程度の長い時間だ。そういう意味で、このゲームをプレイしてみると、もう一つ工夫がほしかったな。

アーケードからの移植度は、けっこういい線いってると思う。ゆうゆも取り込みだし（ちゃんとしゃべるし）。だが、アーケードのモードだけでは、なんか物足りないものを感じるな。ここは、SFCのオリジナルモードもぜひ入れてほしかった。問題数が7,000問入っているのは、ロムカセットとしてはかなり健闘していると思う。問題もSFC用に作ったものがかなり入っているので、アーケードでやった人もまた遊べるようにはなっている。

気になったのは操作感。答えを選ぶときの操作が慣れるまでちょっとツライ。せっかく正しい答えがわかっても、押し間違えたらハナシにならない。十字キーを使うべきだったんじゃねえかな。

総合得点 58

ゆうゆのサンプリングの声と、取り込みのグラフィックがキミを惑わす。ファン必携、家族で楽しめるクイズゲームだ。さあ、みんなでGO! GO!

グラフィックス	★★★★★★★
サウンド	★★★★★★★
ビジュアル	★★★★★
演出	★★★★★★
操作性	★★★★★
仕掛け	★★★★★★
興奮度	★★★★★★
ハマリ度	★★★★★
ゲームバランス	★★★★★★
お買い得度	★★★★★

ザ・テストプレイVII
THE TESTPLAY

北斗の拳5

1992年 7 月10日発売

■東映動画■8,900円■8M■バッテリーバックアップ

RPG

北斗の拳がスーファミに帰ってきた。アタタタタっと戦うのだ。



技によって違うアクション



折原光治

「あべし」とかしゃべると聞いていたので、アクションゲームだと思っていた私は、ゲームを始めた瞬間、驚いてしまった。こういう格闘っぽい原作のものをRPGにしてしまうより、素直にアクションゲームを作った方が面白いし、僕もファンも喜んだのに。

さてゲーム内容。私は原作をそれほど知らないのだが、シナリオの先が見えてしまうのが気になった。展開が単調というか、工夫がもう少しあったほうがよかったと思う。たとえば、メッセージに凝るとか。

また画面の色調がちょっと寂しい。どことなくパソコンぽくて、音もなんとなく寂しい。

戦闘時はキャラクターが大きくなり、魔法の代わりに各種必殺技を使えるのだが、ちゃんと技によってアクションが違う。しゃべる技もあるし、技を覚える楽しみがある。もう少しアクションが派手なら、なおよかった。

キャラクターの特性がもう少し生かされた作りならもっとよかったのに。

ハラハラな展開



ホンダべるの

人気コミックのロールプレイングゲーム化。それにしては、ゲームの主人公はケンシロウじゃないし、なんとオープニングシーンでケンシロウは死んでしまうしと、意外なストーリー展開にのっけからハラハラしちゃうわよ。

キャラクターゲームなだけあって、戦闘モードでは8等身のキャラクター同士がバトルするのを見ることができる。コミックの世界を忠実に再現していて、奥義というバトルコマンドがあり、それを使うとデカいキャラがアタタタタターッと秘孔をついたり、北斗神拳をかっこよくかましたりしてくれるので見ていて面白い。「あべし」と言いながら敵が死ぬのも笑えるし。でも、敵の出現頻度がやや高めなので、そのうちそんなアクションがわずらわしくなってくるのよね。もっとテンポよく戦闘できるモードもほしかった。

あと、スクロールスピードにはちょっとイライラさせられるかな。そんな速度で、やっとたどり着いた家に入ってみると、なかには誰もいなかったりとか、そんな無駄が多すぎる。基本的なところにもう少し親切さがほしかった。

ファンには感激のゲームだぜ



岩・固哉治郎

格闘マンガとしてあまりにも有名な「北斗の拳」。ゲームとしてもRPGとしてシリーズ化されており、ついに第5弾がスーパーファミコンで登場ってワケだ。

原作では死んでいるはずのキャラもすべて生きているっていう強引な設定からゲームは始まる。懐かしいキャラがガンガン登場してきてファンには感激もひとしお。こーゆー反則技でゲームを盛り上げるってのは本来ズルなんだけど、このゲームはキャラクターが命。まあそれで盛り上がるのならいいんじゃねえかな。

戦闘も原作のイメージに忠実。画面がせまく感じられるほどに大きく描かれたキャラが動き回って殴りあうってワケ。「あたたた」「あべし」などの音声合成も楽しめる。後半ちょっと単調になる部分もあるが、このくらいならまあ許せる範囲だろう。

気になったのはマップ。町やダンジョンがみんな似通っていて、残念。なかにはオアシス的な豊かな場所があってもいいんじゃないかな。全体的にFCの前作のバージョンアップ版といったところ。

総合得点 62

ファミコンでもおなじみの北斗の拳が、ついにスーファミで動き出す。世紀末を救うために立ち上がれ！ 北斗の拳士たちよ！

グラフィックス	★★★★★
サウンド	★★★★★★
演出	★★★★★★★
世界観	★★★★★★★★
操作性	★★★★★★
シナリオ	★★★★★★★
イベント	★★★★★★
ハマリ度	★★★★★
ゲームバランス	★★★★★★
お買い得度	★★★★★★

SOFT BANK



RPGファンのための読んで楽しむ事典

RPG幻想事典

早川 浩 著　定価1,550円(税込)

RPGの源泉である神話や中世の物語にさかのぼったり、モンスターや武器・防具などの由来を紹介。



幻想の日本を求めて

RPG幻想事典・日本編

ジャパネスク

飯島健男 監修　定価1,860円(税込)

『記紀』に見る神の時代、幻想物語を動かすキャラクター、武器・防具など知りたいことを満載！



RPG設定資料

魔法王国シムルグント

堀蔵人 著　定価1,860円(税込)

RPGは好きだけど、シナリオの作り方がわからない。もっとゲーム作りのアイデアが欲しいという人のために、世界設定・キャラクター・職業・武器・防具・アイテムなどを紹介。



日本初のピンボール・ブック

ピンボール・グラフィティ

定価3,700円(税込)

1965〜88年までのピンボール約180台を一挙掲載。村上春樹・すぎやまこういちの書き下ろしエッセイ。特別読物「ピンボールの歴史」。実践ピンボール講座。その他ピンボール記事を満載！

ソフトバンク出版事業部

新作 FRONT LINE

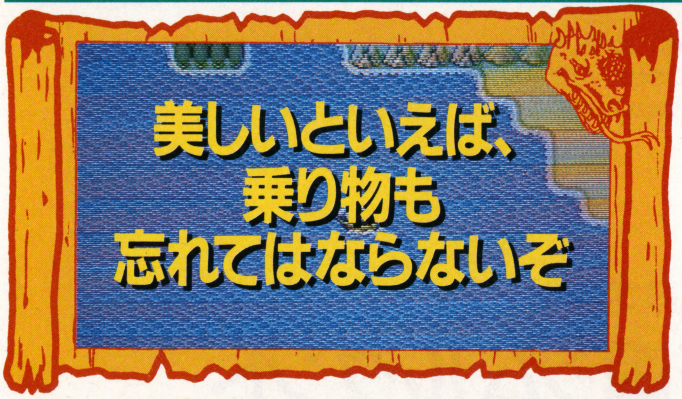
ドラゴンクエストⅤ　天空の花嫁……20
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ……24
炎の闘球児　ドッジ弾平……26
3×3EYES……28
SD機動戦士ガンダム……30
T.M.N.T.……32
ファランクス……34
大戦略エキスパート……36
MOTHER2……37
ライトファンタジー……38
大航海時代……40
スーパーボウリング……42
スピンデイジー……44
メジャータイトル……46
弁慶外伝……48
アルバート・オデッセイ……48
メタルマックス……49
モノポリー……50
アメリカ横断ウルトラクイズ……51
ウォーリーを探せ！……51
ゲゲゲの鬼太郎……52
PGAツアーゴルフ……65
プロサッカー2……68
摩陀羅2……68
スーパープロフェッショナルベースボール2……69
ガーディアンブレイド……70
重装機兵ヴァルケン……71
ぎゅわんぶらぁ自己中心派……72

Ⅴでは、モンスターとのつき合いを大切にしないとね！

ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁

RPG 12M

■エニックス■8月発売予定■9,600円■バッテリーバックアップ



これまで何度かＤＱⅤ情報を公開してきたけど、読者のみんなも画面写真から伝わるＤＱⅤのスゴさっていうのを実感していると思う。ⅤはＦＣの上位機種であるＳＦＣで開発されているわけだから、グラフィックがこれまでと段違いなのは当然なんだけど、ＤＱⅤの場合はこれまでのＤＱ世界を崩さない雰囲気で、なおかつ美しいんだよね。リアルなグラフィックというのとは違うんだけど、ＤＱに合っていてとてもGOODなのではないだろうか。今回は、グラフィック関係でとくに力を入れた紹介をしていこうと思う。

そんなわけで、まず１発目の情報は、乗り物のグラフィック紹介だ。Ⅴでの乗り物は、いまのところ馬車、船、そして空飛ぶジュータンがあるらしいというところまでしかわからなかったが、馬車と船に関しては、写真公開できるようになったんだ。

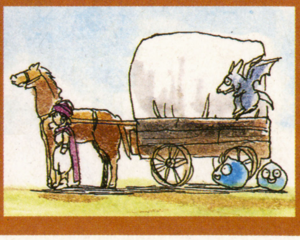
下の写真で見ればわかるように、ⅤはⅣに比べ、非常に立体的になっている。馬車や帆船というと、ちょっと前時代的な感じがするけど、ＤＱの世界では最先端の交通手段だ。だって主人公たちのほかに、馬車や船に乗っている人ってほとんど見ないからね。乗り物はこのほかにも空飛ぶジュータンなんかがあるようだけど、早くそのグラフィックを見たいね。


主人公がフィールドを歩いているのもこれが初公開!?　あわせて感動しておくように。

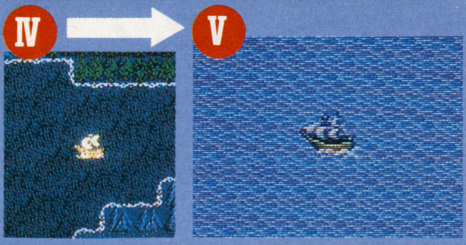
モンスターも馬車のまわりに並ぶのか!?

今回の写真にはないが、モンスターが仲間になると馬車の外で主人公といっしょに歩くらしい。とはいっても仲間になるモンスターは50種類以上いるわけだし、それのすべてのパターンがあるとはオドロキなのだ。


パトリシア
Ⅳで登場した馬車ウマは、たくましくも美しい牝馬だった。メスとはいえパワーあるよね。

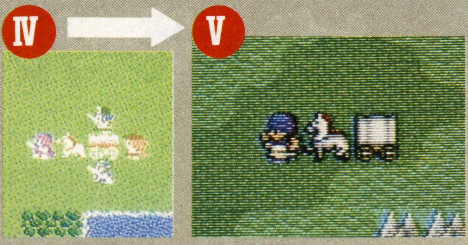


船 SHIP



一目でわかるのは帆の数が増えたことだ。Ⅴの船は相当の大人数が乗れそうに見えるけど……スピードはいかに！

馬車 CARRIAGE



Ⅳではパトリシアが荷車を引っ張っていたが、Ⅴの馬はパトリシアの子孫なんだろうか。血統は似ているような気がするが……。



旅の扉は、古代よりDQ世界に継承された偉大なる文明なのだ

旅の扉とは……

旅の扉とはＤＱⅡより登場した瞬間移動装置のことで、一瞬にして遠く離れた場所にワープできる装置である。扉という名がついているが、実際には扉を開けて移動するというものではなく、次元の泉のような場所に身を委ねることで、瞬間移動するというものらしい。旅の扉はいつの間にかこの世界に設置されたもので、誰が発明したのかわからない。



Ⅱで登場した旅の扉はいきなり最初の城にあったが……。

Ⅱから引き継がれてきた旅の扉が、Ⅴでも堂々登場／ 旅の扉という瞬間移動装置は、誰が作りだしたのかはわからないけど、相当優れたシステムで、ＤＱ世界では船や気球などと並び称される偉大なものといえるだろう。

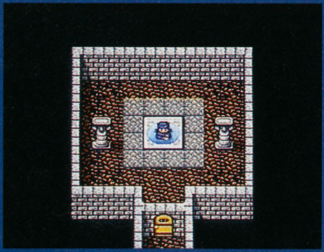
Ⅴでの旅の扉は、ＳＦＣバージョンということもあり、さらに細かく表現されている。まず旅人が旅の扉の中央部に立つと、あたりが光り出し、次に次元が歪められてクネクネしたグラフィック（ラスタスクロール）になる。このクネクネが最大限になったあと、気がつくと遠く離れた場所へ瞬間移動した状態になるわけだ。

Ⅴの連続写真だけ見てもたいして前と差がないように見えるが、並べてみれば一目瞭然の処理の仕方なのだ。もし手元にＤＱⅡ～Ⅳがあったら電源をＯＮして確認してみるといい。

旅の扉は馬車や船より構造的に優れているが、いかんせん設置されている場所が限られている。もし旅の扉がもち運べたらどんなにいいだろう。ルーラとあわせて使ったら、歩く必要がなくなってしまうかも。誰が作り出したのかわからないけど、まったく便利な世の中ですな。

旅の扉のシステムをいま堂々と解剖

すごいぞすごいぞ旅の扉 グラフィックパターンが多いのだ

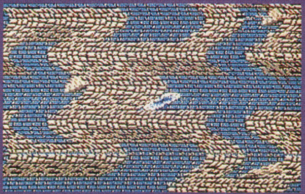


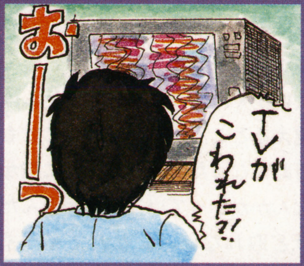
中央の泉みたいなマークが旅の扉のワープポイント。旅の扉はだいたいこんな小部屋に仕掛けられている。ワープの準備はいいか？



光が集結し、光り輝いた後、部屋全体が揺れはじめワープが開始される。行き先は決まっているので、行きたい場所をよく考えてから瞬間移動するのだ。

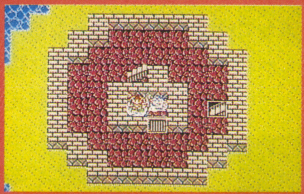
旅人の証言 その１ 羅須田酢九郎

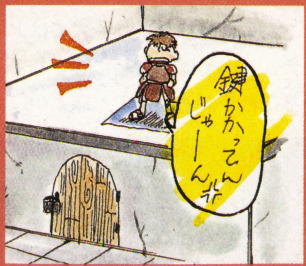




旅の扉といえばドラクエⅢが印象に残ってます。確かラスタスクロールという技だったと思ったんですが、その当時の私はラッキィ池田のクネクネダンスもラスタスクロールという言葉も知らなかったので、最初見たときはＴＶが壊れてしまったと思い焦ってしまったのを覚えています。とんだお笑いぐさですね。そういった意味で非常にインパクトのあるものでした。

旅人の証言 その２ 鍵っ子ケンちゃん





旅の扉ってカギが必要なものがあったでしょ。でさ、ゲームの途中だとカギを全部もってないから入れないときがあって「よっしゃカギ見つけたれ」と気合いが入った。でもカギを見つける頃にはそんなこと忘れて当然のように使ってたっけ。そういえばアバカムを覚えるまでレベルアップして、カギなしで解いたヤツもいたっけな。ちなみに松田聖子は「夏の扉」だぜ。



前々号のスピニー、サボテンボール、スカンカーに続き、今回もいくつかモンスターの特殊な行動を紹介しよう。

これまでのＤＱでも、モンスターのなかにはヘンな行動をとるヤツがいたけど、主人公たちのパーティーのほうが目立っていた。ところがⅤではこんなヘンなヤツらがわんさかいるらしいんだ。もちろんヘンといっても攻撃に関する行動が多いので、戦ってるときに突進されたり凍りつく息を吐かれたら、ちょっと怖い。でも意味のない動きもあるので、戦闘とはいっても飽きずに楽しめるだろう。ボスキャラもヘンな行動とると面白いけどなぁ。

一角ウサギ「突進‼」



額のツノを敵に向け、一直線に突進‼　こんなことされたら串ざしになっちゃうよ。





アルミラージ「息を吸い込む」

一角ウサギと同系統のアルミラージだが、このように息を吸い込むこともある。これは力をためているのだろうか。

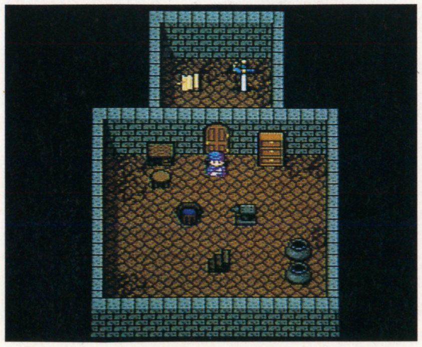
カパーラナーガ「凍りつく息」



蛇系のモンスターということで熱帯生物っぽいが、凍りつくほどの冷気を発するらしい。なかなか不気味な敵である。

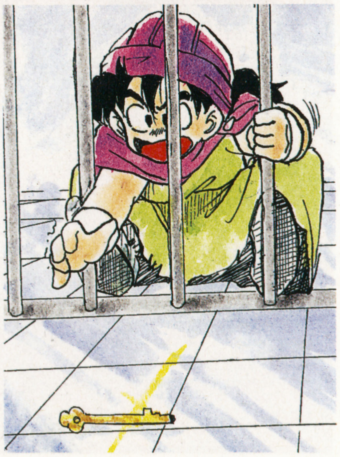


これまでのＤＱシリーズではアイテムといえば、宝箱に隠されていることがほとんどで、床とかに落ちていても目には見えなかった。しかし、Ⅴでは宝箱やツボに隠されているだけでなく、目に見える形で置かれているものもあるのだ。左の写真をじっくり見てほしい。奥の小部屋に置かれているのが、〝見た目でわかるアイテム〟なのだ。ここには巻き物のようなものと、凄そうな剣がある。しかし、



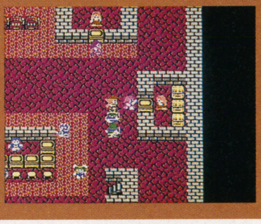
こうあからさまに置かれているものを取るっていうのは……どうなんでしょう。

目に見えるからといってすぐ取れるかどうかはわからないけどね。とにかく、このようにアイテムは見えるところに表示されることも可能になったのだ。小部屋に鍵かなんかかかっていて、「見えるんだけど取れない〜」なんてイライラしちゃうこともありそうだ。アイテムってただ文字でその名前が表示されても、何をするものなのかとかわかりにくかったよね。でも、形があらかじめわかっていれば、使い方も一目瞭然だね。



モノが見えるからこそ物欲が増すんじゃ

ダンジョンなどにある宝箱。なかにはスゴイものもあるけど、たいしたものじゃないことが多い。宝箱は中身がわからないからこそ、全部開けたくなってしまうものだ。でも、もし中身がわかっていたとしたら……やっぱりそれはそれで取りに行ってしまうんじゃないかな。だって取れるものは取りたいもの。



取れなくても目の前にあると中身が気になってしまう。

より強力な新アイテムが登場!! はたしてお店で売っているのか？

「万人が求める貴重な品……。忌まわしい呪いの込められた恐るべき武器……。神々が身につけたと伝えられる伝説の鎧……。あなたがたが手にするすべての品物には由来があり歴史がある……」(『ドラゴンクエスト　アイテム物語』より)

アイテムの入手方法は、お店で買う、宝箱から取る、人からもらう、そしてVから登場した見えるところに置いてあるの4つに分かれる。一般的な武器・防具や薬などのアイテムはだいたいお店で手に入れることができるが、高価・貴重なものや数の少ないものは、それ以外の方法で入手する場合が多い。ここに紹介する雷神の槍、エルフの飲み薬は、はたしてどこで手に入れることができるのだろうか。この特殊で強力な効果を見るかぎり、お店で手に入れられるものではないような気がするが‥。

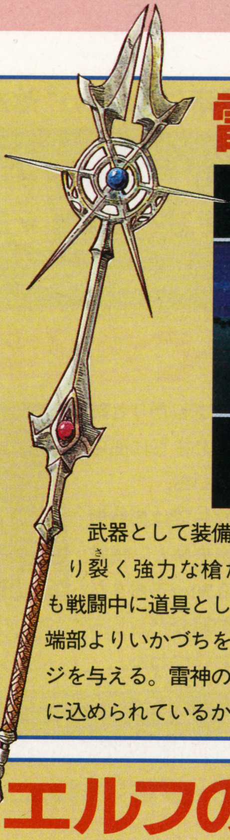
Vでは、これまでのシリーズには出てこなかったようなアイテムも数多く登場するらしい。その絵柄や効果は逐一報告するので、楽しみに待っていてくれ。





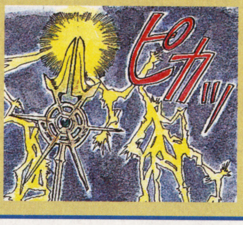
Vでは、モンスターが装備できる武器・防具もあるし、これまでにないほどのアイテムが登場しそうだ。ゲームをやっていると、手に入れても使わなかったりすることがあるが、それはまさに宝のもちぐされである。Vをプレイする際には、悔い改め、いろんなアイテムを使ってみるようにしよう。

雷神の槍

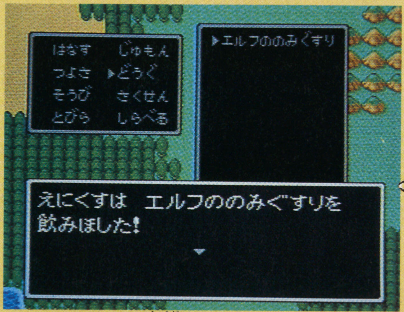




武器として装備した場合は敵を切り裂く強力な槍だが、それ以外にも戦闘中に道具として使用すると、先端部よりいかづちを発し、敵にダメージを与える。雷神の魂がこの槍のなかに込められているかのようだ。



エルフの飲み薬





人間の2倍の長寿を保つといわれるエルフたちが、日常的に飲んでいた薬がこれ。これを人間が飲むと、消費したＭＰが全回復するというから不思議だ。いのりの指輪よりも貴重品といえるだろう。



懐かしモンスターたちの活躍にも期待しよう!!

Vでは、モンスターが仲間になるということもあり、モンスターの行動なども注目されそうだ。モンスターがクローズアップされるのはいいことだけど、人間たちはそのぶん肩身が狭くなってしまうんだろうか。

Vの特徴を断片的にしか知らないこの段階では、主人公には人間の仲間が少なそうにも見えるし、ちょっとモンスターたちに押されているかな〜という感じがしてしまう。ⅠやⅡに登場し、ごぶさただったモンスターも出てくるし、パパスや謎の少女も油断できないぞ。早く全貌が明らかになれば…ウウウッとガマンしつつ、次次号に続くのである。





"他人の不幸は楽しい"そんな言葉がピッタリのゲームだ!!

スーパー桃太郎電鉄II

TAB 8M

■ハドソン■8月7日発売■8,800円■バッテリーバックアップ

幸せは不幸があってこそ幸せなのだよ!

ついにスーパーファミコンへの移植が決定したハドソン人気ゲーム「スーパー桃太郎電鉄Ⅱ」。このゲームはほかの機種でも発売されているので、すでにプレイした人も多いと思うが、スーパーファミコン版ではカードの種類が増えたり、演出がアップしたりと新たな特徴も加わりさらに面白いものになっている。

今回は桃鉄ならではの特徴である不幸な出来事と、桃鉄プレイヤーなら知っておきたいテクニックの紹介だ。しっかり覚えてほしいのねん。



長い年数で遊ぶほど不幸も強烈になっていく。でも、やっぱり面白いんだな。



ボンビーによる不幸な行為は、時として幸せになることもあるけど、可能性は低い。



アンビリーバブル!!桃鉄には不幸がいっぱい詰まっている

サイコロと無関係な不幸



天災はまだ不幸の序の口なのねん

台風や火山などの天災にあうと、被害により手持ち金が減ってしまう。物件はそのままなのが救いだけど、手もち金がなければけっきょく売ることになるかも。



怪獣は防ぐことも可能なのねん

モモスラやドジラは買った物件を破壊してしまう嫌なヤツら。でも、怪獣を防ぐためのカードも用意されているので、不安な人はつねにもっておこうね。

ゲームもカード地獄



自分で引いたらアンラッキーなのねん

デビルカードはリトル、普通、キングの3種類。もし、引いてしまったら数カ月間、毎月お金を取られてしまうぞ。ゲームの序盤で引くと非常にツラいのだ。



他人が引いてもアンラッキーなのねん

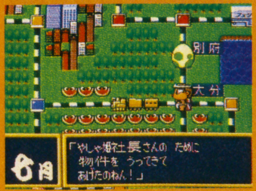
他人に使われて怖いカードは、とうみんや牛歩などの鈍行系とマルサなどの借金系。これらの被害を防ぐにはブロックカードをもつか、ひたすら祈ることだ。

でもいちばん怖いのはボンビーなのねん

このゲームで最も有名な不幸はといえば、やっぱりボンビー以外にないだろう。

ボンビーは目的地からいちばん遠い人についてしまうんだけど、ついてしまうと物件を勝手に売り買いするなど悪質な邪魔ばかり。さらにはランダムでミニボンビーやキングボンビーに変身。巨大な借金を背負う前に、一刻も早くほかのプレイヤーになすりつけてしまうのがいい。

物件を売られる……



買い占め物件が売られるとダブルショックなのだ。

物件を買われる……

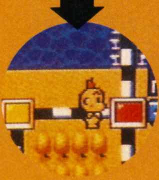


畑関係を買ってきた場合には売れないのでラッキー。

ん…何か様子がヘン……



ミニボンビ~



ミニボンビーの場合にはお金を少し取っていくだけなので、まあ大目に見てやってもいいだろう。感謝しろよ。

キ~ングボンビ~!



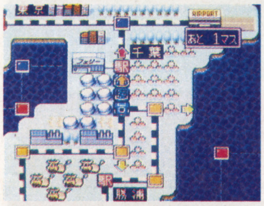
恐怖のキングボンビーだ。無理してでも人につけろ!



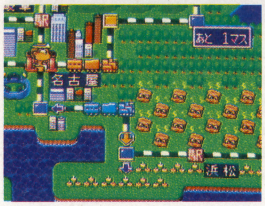
やることは普通ボンビーと同じだが、ケタが違う。

桃太郎テクニック(桃テク)をマスターせよ！

マップを頭に叩きこめ!!







ただでカードがほしい人は…

このゲームでいちばんのカード地帯といえば、千葉（房総半島）だ。ここのカード売場はたいしたカードはないが、ただでカードがほしいとか、カード売買で儲(もう)けたい人はここがオイシイ。

冬の海はシバレルぞ！

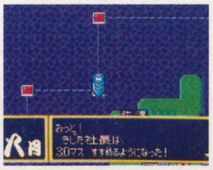
このゲームでは、夏はプラス駅が、冬はマイナス駅の金額が大きくなる。海は逃げ場がないし、赤の駅がかたまっていることが多いので、とくに冬は海に近づきたくない。

夏場は東海道線がオイシイ

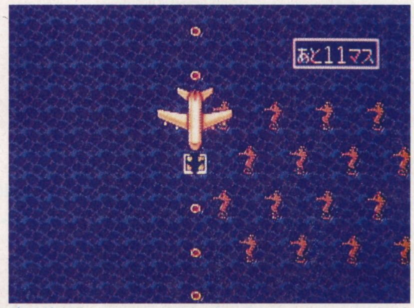
千葉がカード地帯なら、青い駅ばかりなのが東海道線だ。夏場はどんどんプラスの金額が多くなるので、東海道をウロウロすると、現金収入はグ〜ンと増えること間違いない。

海路、空路は進行カードで

海路、空路は物件もないうえ、赤の駅がかたまっていたりする。ゆっくりと行く必要はまったくないので、マイナスを避(さ)けるためにも進行カードでひとっ飛びしたほうがいい。ただ、ハワイが目的地の場合は、サイパンやグアムなどの島もあるので、ある程度マイナスを覚悟(かくご)しつつ、進んだほうがいいかも。状況で判断(はんだん)しよう。



ぱろぷんてカードは時として進行カードにもなる。



海で使う分にはいいのだが、空の場合はヘタをすると数があまったり赤に止まることもあるので、注意して使おう。

ボンビー対策は万全に！

びんぼう神につかれると、非常にイヤなものだ。とくにそれがキングボンビーになったりしたら最悪。べつに物件ももっていなくて、現金もマイナスの状態ならかえってどおってことないのだが、トップを走っているときにくっついたら、一気にマイナスになってしまうかも。それを避(さ)けるためにも他人になんとかなすりつけたい。いくつか手を紹介したが、けっきょくは決め手がないのが実情なのだ。

ピッタリ重なりあう



ボンビーをつけるとき、相手と同じマスに止まろう。次の回につけ返されることはない。

みんなでつけあう



みんなで１回ごとにボンビーをつけあっていけば、誰も被害にあわなくてすむ。幸せ…。

進行カードで逃げの一手



カードでサイコロの数を増やして逃げるのは基本。相手もカードをもっていたら意味薄。

あっちいけカードは望み薄



あっちいけカードで追っ払っても離れない時もある。キングボンビーには効き目ナシだ。

うんち、牛歩で足止め



うんちは確実だが、牛歩やとうみんはボンビーじゃないプレイヤーに当たることもある。

ボンビーのオナラに期待



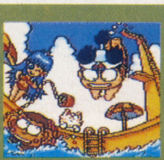
ボンビーのオナラによって、離れられる場合もある。こいつはラッキーということだ。

桃鉄で春夏秋冬を味わってほしい！

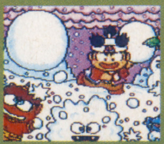
このゲームは１年サイクルで進行していくので、当然のことながら春夏秋冬(しゅんかしゅうとう)がある。



季節の違いとしてわかるのは、冬なら雪景色、夏なら木々の緑というようにグラフィックが変化すること。また、赤や青のマスに止まったときの金額も変化。８月と２月がそれぞれプラスとマイナスのピークになっていることを忘れずにね。12月にはクリスマスカードが使えるぞ。





グラフィックは当然、月ごとに違ったものになっている。また、ここではスーパーファミコンならではのモザイク機能も使われているのだよ。

泣うご期待！





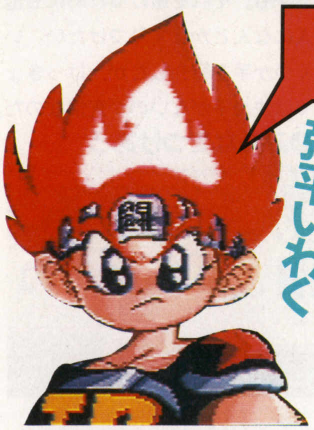
大人気のドッジボールマンガがスポーツACTに変身！

炎の闘球児 ドッジ弾平

ACT
8M

■サン電子■7月31日発売予定■8,500円■パスワード

ドッジボールは格闘技だあぁぁ〜!!



弾平いわく

いつの時代でも花形スポーツは球技だった。野球→テニス→サッカーというふうに種目は変わってもボールのもつ魅力は変わらない。

そしていまやトレンドはドッジボール。もちろん火つけ役は月刊『コロコロコミック』に掲載され子供たちのあいだでは爆発的な人気を誇っている人気アニメ「ドッジ弾平」だ。ファミコンでは、同タイトルでカードゲーム方式のものが出ているが、やはりスポーツゲームはアクションで楽しむのが一番というもの。このゲームなら原作に忠実なアニメーションと簡潔な操作システムのおかげでドッジボール＝闘球の醍醐味をたっぷりと味わえるはずだ。



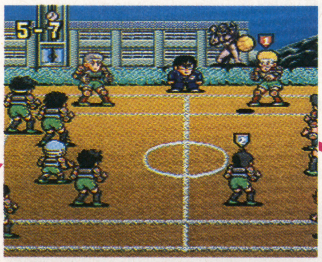
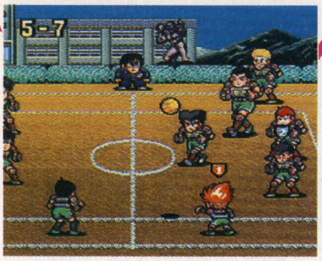
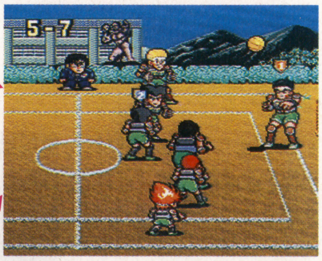
原作の雰囲気を忠実に再現したデモ画面が試合を盛り上げる。ファンには大受けまちがいなし。

SYSTEM

まずは攻撃法をマスターすることから……

攻撃の基本はパス、ショット、ジャンプ、キャッチなどのアクション。これらをいかにうまく組み合わせて使うかがポイントとなる。またカーソルで動かすキャラやパスをする相手を選択でき、これも攻撃の成否を決定する大きな要因だ。また主人公の弾平や敵の大物キャラには必殺技が用意されているので、ここぞというときに使え！

パスワーク

内野と外野でボールをどんどん回せ。コンピュータ相手ではそれほどではないが、相手にかまえるヒマを与えないのがポイントだ。

Aボタンを押しているだけでは外野と内野を順番にパスするだけ。Lボタンでパスする相手を積極的に選んでいこう。

通常攻撃

そのままショットボタンを押しても威力はない。十字キーを同じ方向に2回押すとダッシュで走り出すから、まずこれで助走をつけよう。





センターラインぎりぎりでジャンプ。このときラインをこえるとラインクロスをとられてしまうので注意しよう。



空中にジャンプしながらの強烈なシュート！ ただしボールの威力はジャンプ力やショット力など選手の個人能力によって異なる。

必殺技

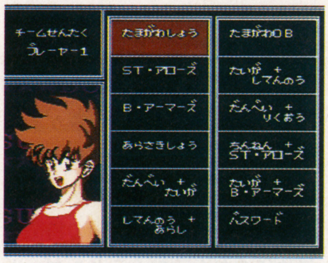




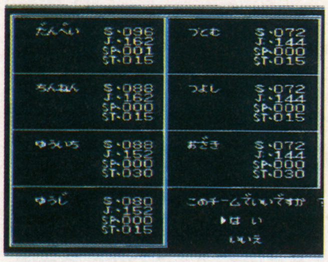
必殺技は弾平だけでなく相手チームのエースももっている場合があるので要注意。ちなみに弾平の必殺技はバックドロップショット、スライディングショット、キャノンホークの3種類。いずれも仲間などと練習試合をすることによって身につけることができる。また何発撃てるかはスタミナによって変わってくるのだ。

対COM&対人プレイモード

うまくなればなるほど楽しいのがこの対戦モード。それぞれ11チームの中から好きなチームを選ぶことができるし、同じチーム同士の対戦もＯＫだ。さらにパスワード入力によりプレイヤーが育てた強い球川小チームを使うこともできるから、ストーリーモードでの苦労も報われるというもの。とくに２Ｐ対戦の場合は、じっくりと作戦をたてて、ねばり強くパスを回したほうがいい。またコートは４種類用意されていて、好きな場所を選ぶことができる。



こんなにたくさんのチームを選ぶことができる。同じチームで戦うとウデの差がはっきりするぞ。



試合前には各選手のステータスが表示される。これでお気に入りのチームを選ぶのもよし。

ねばった者が最後に笑うのだ

校庭



テニス風にいえばクレーコート。はっきりいえばただの校庭。ちょっと背景がさみしい。

スタジアム1



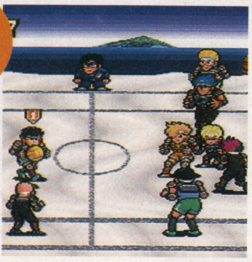
これは豪華だ！まるでサッカーか野球のような広いスタジアム。観客が多そうだぞ。

スタジアム2



こちらはテニス風のスタジアム。ウインブルドンのような華やかさにあふれているのだ。

ビーチ



砂浜でビーチバレーならぬビーチドッヂだ。ここでは足がおそくなるので注意しよう。

ストーリーモード

弾平入部す



これが闘球部の四天王だ！後に闘球部ＯＢになるぞ。

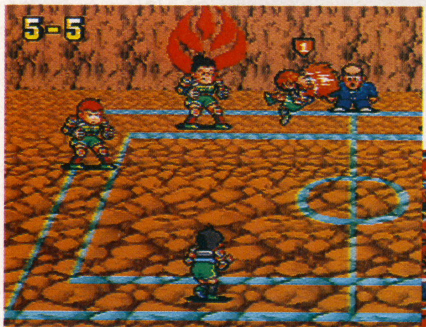


超闘球部だって？　まぎらわしい名前つけるなよ。

炎の大熱戦！闘球選手権

オイラの名前は「いちげき弾平」。じつは球川小学校入学の前日に闘球、つまりドッジボール部のみかさキャプテンにスカウトされたんだ。とはいってもすんなり入部できたわけじゃない。ちょっとコワイ闘球部四天王とタイマンドッジをしなければならなかった。まあ副キャプテンを倒して軽くクリアしたけどね。

さてオイラが４年生になりエースとして君臨しはじめたころ、超闘球部というもう１つの闘球部が登場。どちらが正式な部か決着をつけなければならなくなったのだ。これに勝たなければブラックアーマーズへの挑戦権は手にできない。そして闘球選手権への参加権も。いよいよ最初の試合が始まろうとしていた。

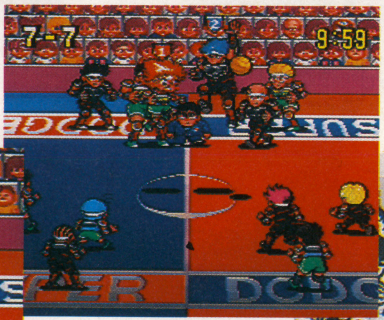


必殺技バックドロップショットを習得するため火浦と特訓する弾平。これが使えるようになれば相手プレイヤーはバンバン倒せるぜ。

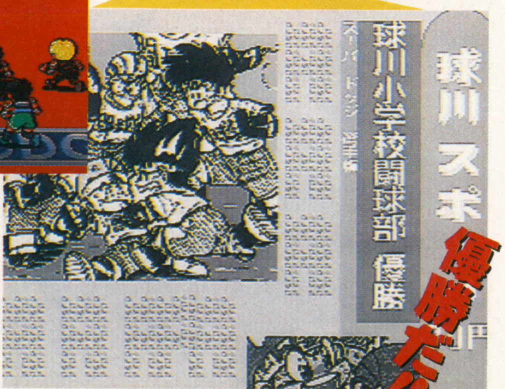


闘球選手権５回戦の相手は土佐アタッカーズ。ここのキャプテンはメチャ強く、苦戦することまちがいなし。気合いを入れていこう。

ブラックアーマーズを倒せ!!



いよいよ決勝戦。もちろん相手は永遠のライバル・ブラックアーマーズだ。なんとしてでも前回の屈辱をはらしてやるぜ。



優勝だ!!

やったぜ！　ついに闘球選手権優勝だ!!　この新聞のうれしさよ。しかし弾平たちの試合はまだまだ続く。最終目標であるＸチームを倒すまでは…。



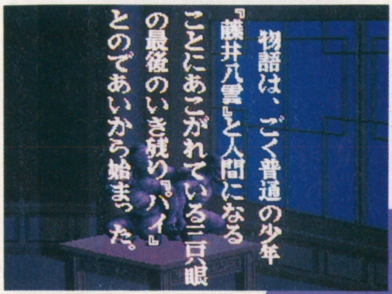
今回は、最初に訪れることになる「香港」の街を紹介する

3×3 EYES ～聖魔降臨伝

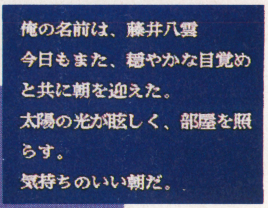
RPG 8M

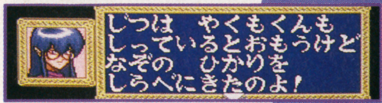
■ユタカ■7月発売予定■9,500円(予価)■バッテリーバックアップ

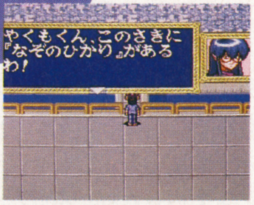
1992年、東京。夢の島に現れた光柱と連続殺人事件の謎……



平穏に暮らしていたヤクモであったが、夢の島上空に現れた「光柱」と「妖魔連続殺人事件」のニュースを見て、一抹の不安を感じていた。





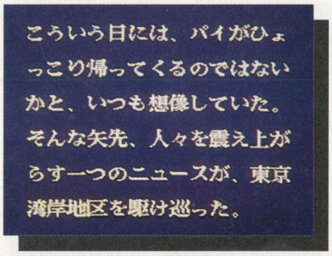


謎の光柱の取材のために、東京に来ていたリンリンからの電話で、ヤクモは夢の島に向う。するとそこには、ニュースで報道されていた。妖魔にとり憑かれた男が現れたのであった。



講談社『ヤングマガジン』連載中の「3×3 EYES」がスーパーファミコンで発売される。前回の紹介では、導入部のストーリーと戦闘システム、移動方法などゲームシステムを中心に紹介した。

そこで今回は、いまだ謎につつまれている「3×3 EYES」の内容に迫りたいと思う。ゲームストーリーの展開にそりながら、再会したパイとヤクモが、最初に訪れることになる〝香港〟の街を紹介する。RPGでありながら戦闘が主体ではなく、人との会話やアイテムの探索といったアドベンチャー色の強いゲームなので、街の特徴を早めにつかんでおくこともゲームクリアのポイントだろう。





リンリンさんに呼び出されて夢の島へ。謎の光とはいったい。



光の近くまでくるといきなり妖魔が出現。おっと、危ない。

夢の島へ……そして光の謎

パイとヤクモの再会、といういきなりの見せ場があるのが、ここ「夢の島」。ここでヤクモは、夢の島に現れた光が聖地コンロンに開けられた穴ありで、そこで妖魔タイソエイの封印が解かれようとしていることを知る。妖魔タイソエイを倒し、聖地に開けられた穴をふさぐには、三つ目の紋章が描かれた「聖地の鍵」が必要だというが、パイもその鍵がどういうものなのか知らない。はたして「聖地の鍵」とはいったい何なのだろう。





光のなかで「聖地の鍵」のひとつを発見。

とりあえず香港へ行ってみよう!



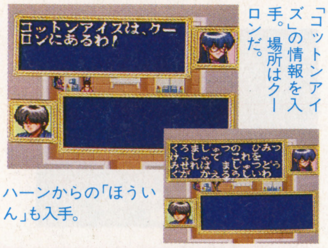


香港、セントラルには妖撃社があるのだ。

妖撃社にはリンリンさんとロンさんがいるぞ。

香港。妖撃社を訪ねて……

「聖地の鍵」のひとつ「けん」を手に入れた2人が最初に訪れるのが、ここ香港。香港のセントラルには、リンリンさんがいる妖撃社(ようげきしゃ)があるぞ。香港に来たら妖撃社を訪ねよう。するとリンリンさんが「けん」に描かれた三つ目の紋章(もんしょう)と同じものを「クーロン」にあるコットンアイズという店で見かけたという。その情報を頼りに今度はクーロンに向かうわけだが、その前に夢の島で見つけた「けん」を、リンリンさんに見せておこう。またここでは「ほういん」というアイテムが手に入るぞ。

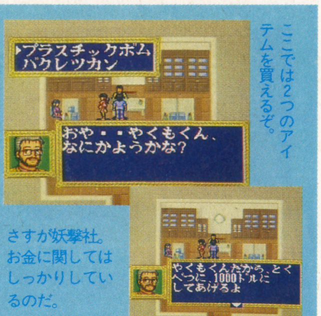


「コットンアイズ」の情報を入手。場所はクーロンだ。

ハーンからの「ほういん」も入手。

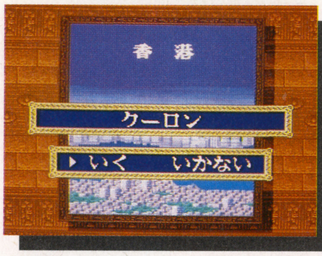
●爆弾はここで買え！

妖撃社にはリンリンのほかにロンさんもいる。ロンさんは「プラスチックボム」と「バクレツカン」を売ってくれる。しっかりお金を取るところが、妖撃社らしいというか、リンリンさんらしいというか……。



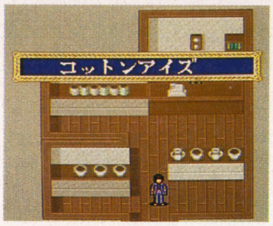
ここでは2つのアイテムを買えるぞ。

さすが妖撃社。お金に関してはしっかりしているのだ。



クーロン。「こうろ」を求めて

妖撃社で三つ目の紋章の情報を手に入れたパイとヤクモ。クーロンにある「コットンアイズ」という店へやって来た。この店は、変わったアイテムを売っている。



鍵のひとつ「こうろ」を発見。が、何者化に買われていた。

ここに二つ目の「聖地の鍵」のひとつ、三つ目の紋章の入った「こうろ」がある。しかし、すでに買われたあと。名前はジェイクといい、現在はチベットへ行っているらしい。

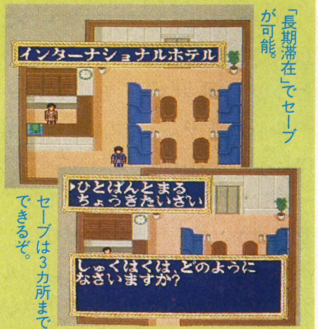
今回はとりあえずここまで。次回はジェイクを追って、インドに行くぞ。



飛行機を使えばあっ！　という間に、新天地なのだ。

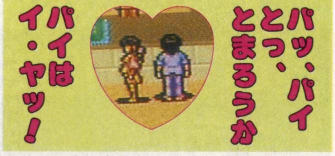
セーブはホテルでOK！

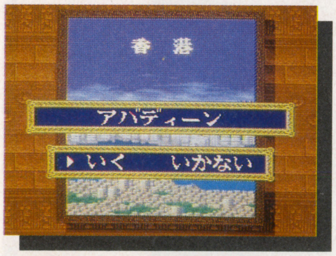
このゲームのセーブポイントはホテル。このホテルに「長期滞在」することで、それまでのゲーム状況を保存することができる。セーブは全部で3カ所まで。ただしプレイヤー1人につき1カ所しかセーブできない。

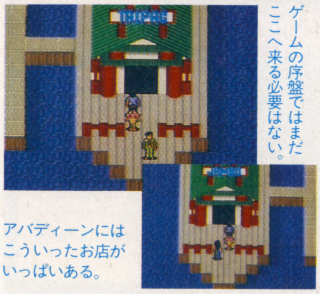


「長期滞在」でセーブが可能。

セーブは3カ所までできるぞ。





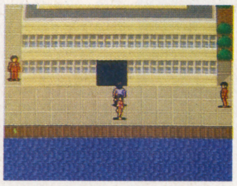


ゲームの序盤ではまだここへ来る必要はない。

アバディーンにはこういったお店がいっぱいある。

アバディーン。ここはまだだよ

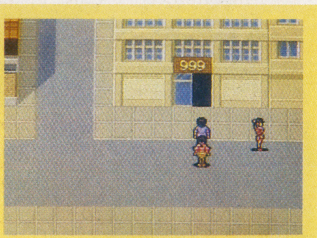
香港には空港をふくめて、4つの街が点在する。その街のなかで一番奥にあるのが、このアバディーン、簡単に行くことはできる。モンスターが出現する、研究所があるぞ。ここはいったいなんの研究所なのだろうか……？



ここが問題の研究所。いったいなにがあるのだろう。

●黒魔術の店「999」

黒魔術のアイテムを売っているのがここ「999」。このお店は世界中の街にあるので、必ず立ち寄(よ)ろう。ただし、ハーンから渡される「ほういん」がないとアイテムは売ってくれないぞ。



「ほういん」を見せると、黒魔術に関するアイテムが買えるようになるのだ。

●その他の店は……

このゲームには、一般のお店として、喫茶店やレストラン、宝石店などさまざまなお店が登場する。武器、防具といったものもきちんと買いそろえておこう。



ここは宝石店。いろんな宝石を売っている。

武器もきちんと買っておこう。



登場MSを紹介！　ガンダムの基本アクションもあるぞ!!

SD機動戦士ガンダム～V作戦始動

ACT
4M

■エンジェル■９月発売予定■7,800円（予価）

SDであってSDでないガンダムゲーム登場！

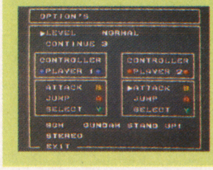
この「SD機動戦士ガンダム」は、キャラクターはSDでも、ストーリー設定をテレビシリーズの初代ガンダム、ガンダムマニアが言うなら〝１年戦争時代〟のものがベース。もちろん登場するMS（モビルスーツ）も、当時のものしか出てこないので、３等身のSDキャラとはいえガンダムマニアの人たちでも十分に楽しめるようになっている。

ゲーム内容も基本的にはアクションがメインだが、ステージによっては横スクロールのシューティングにもなったりするぞ。



オプションモード

オプションモードでは、ゲームレベルの選択、コンティニュー数の設定、ボタンの変更などができる。



ゲームレベルは３段階、コンティニューは５回まで、設定を変更することができる。

３種類の基本アクション

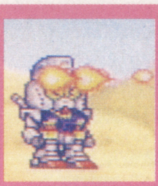
ガンダムの基本的な攻撃方法には、３種類のアクションがある。ひとつは「バルカン」、そして「サーベル」と「ジャンプ」の３つ。おもに「ジャンプ」はアクションステージで使用する頻度（ひんど）が高いため、サーベルとの併用（へいよう）がかかせない。不意に迫ってくる敵MSにはバルカンでは与えるダメージが小さいため、どうしても敵の攻撃を受けてしまう。初代ガンダムを知っている諸君（しょくん）、よ～く思いだしたまえ。ガンダムが初めてザクをしとめた武器はサーベルではないか……。



バルカンは遠距離用、サーベルは近距離用の武器だ。

基本アクションの紹介

ガンダムの基本アクションは、「バルカン」「サーベル」「バーニアによるジャンプ」の３種類。バルカンだけではたよりないのだ。



バルカン
ガンダムに搭載された通常装備武器。遠距離の敵への攻撃が可能なので、序盤ではもっとも頼りになる。



サーベル
ガンダムに標準装備されている武器だが敵が至近距離に迫ると、バルカンから自動的に切り替わる。

ジャンプ
空中から攻撃してくる敵には、ジャンプとサーベルの攻撃を併用することがもっとも効果的だ。



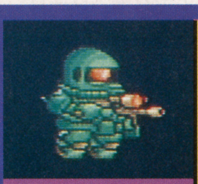
登場するMSをいっきに紹介するぞ！



RX-78ガンダム
このゲームの主人公MS。バルカン、ライフルをはじめとした遠距離用武器のほか、サーベルやシールドも装備など、多数武器を装備。



旧ザク
これといった武器は装備していないため、攻撃はおもに体当たりだ。プレイヤーの不意をついて襲ってくるので、体当たりには注意したい。



ザク
ジオン公国軍のMS。武器にザクマシンガン、ヒートホーク、ザクバズーカを装備。宇宙空間でのクルクル回るマシンガンの攻撃には注意。



赤いザク
武器はザクと同じものを装備しているが、スピードが普通のザクよりめちゃくちゃ速い。テレビ版では、赤い彗星のシャアの専用MS。



グフ
搭載武器は、左手の５連装75ミリ機関砲と右腕に固定装備されたヒートロッド。ド・ダイと呼ばれる飛行ユニットに乗っているときは要注意。



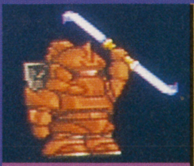
ドム
ザク、グフに比べて機動力が高い。標準装備されている武器は肩口に搭載しているビームサーベルとバズーカ。〝黒い３連星〟は手ごわいぞ。



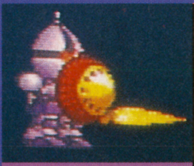
リックドム
搭載している武器はドムと同じものだが、ドムよりも機動性に優れている。どちらかといえばリックドムは、宇宙用ドムといえるだろう。



ゲルググ
標準搭載武器は、ビームライフルとビームソード。機動性に優れているので、スピードに翻弄されてはいけない。ビームライフルの威力も絶大だ。



赤いゲルググ
赤いMSシリーズ。テレビシリーズでは、シャア専用のMS。ジオン公国初のビームライフル搭載のMSであり、最も手ごわい存在。



ギャン
テレビシリーズでは、マ・クベというキャラクターの専用MS。小型ミサイルを搭載したシールドと、ビームサーベルを標準装備している。



ゴック
水中用MS。２門のメガ粒子砲と２基のミサイルランチャーを標準装備。とくに水中移動中のメガ粒子砲による攻撃には要注意だ。

5種類の攻撃アクション

ガンダムには、３種類の基本アクションのほかに、「ビームライフル」や「バズーガ」など、５種類の武器が用意されている。これらの武器は、画面下にあるエネルギーゲージに、ある程度エネルギーを溜めることによって使用可能になる。このシステムを「ニュータイプパワーアップ」という。

「ニュータイプパワーアップ」のゲージに溜まったエネルギーは武器を選ぶと減少してしまうが、時間が経てば自動的に回復するのでより破壊力のある武器を選べるようになる。死んでしまってはもともこもないので、「シールド」くらいは早めに装備しておきたい。



ガンダムの5種類の装備



ライフル　ガンダムではおなじみの武器。バルカンよりも攻撃力が高い遠距離用武器である。



マグネコーティング　武器ではないが、ガンダムの機動力に影響を与える。スピード、ジャンプ力が高くなるぞ。



シールド　これも武器ではないがガンダムの身を守るシールドだ。常に装備しておきたいものである。



ハンマー　上下左右斜め８方向に攻撃ができる便利な武器。スピードが遅いうえに間合いが狭いのが欠点。



バズーカ　長距離用の武器としては最大のもの。敵に与えるダメージもデカイのでおススメである。

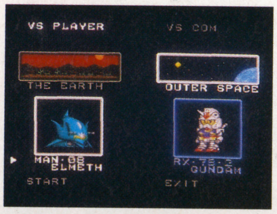
パワーアップして戦うのだ!!

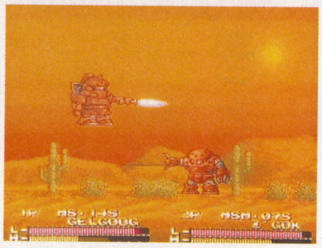
VSモードには2つの舞台が!

このゲームにはストーリーを追いながらゲームを展開していく「シナリオモード」とプレイヤー同士でアクション対戦ができる「VSモード」の２つがある。

とくに「VSモード」は、砂漠のようなところを舞台にした「ザ・アース」と地球を背に宇宙空間で戦うことになる「アウター・スペース」の２つのフィールドが用意されているぞ。

この「VSモード」では、好きなMS同士で戦うことができるので、ぜひとも友達と一戦交えてみてくれ。「シナリオモード」では味わえない感動がえられるかもね。





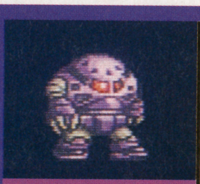
THE EARTHE

このフィールドでは、どちらかというとMS同士の戦いがメイン。選べるMSもゲルググやザクといったものが多い。

OUTER SPEACE

地球を背に戦うことになるこのフィールドは、いわゆる大気圏すれすれの戦い。こちらはMSのほかにMAも選ぶこともできる。





ズゴック　水陸用量型のMS。ゲーム中でも水中と陸上の両方に登場する。戦闘能力が非常に高く、メガ粒子砲、ロケット砲、巨大なツメを装備する。



赤いズゴック　テレビシリーズでは、シャアが連邦軍の基地がある南米のジャブローに潜入したときに使用したMS。水陸両用でありながら運動能力が高い。



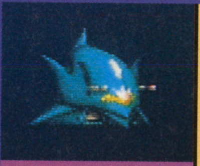
アッガイ　ズゴック同様、巨大なツメをも水陸用量MS。伸縮自在のフレキシブルアームと両腕に搭載されたメガ粒子砲が武器。頭上からの攻撃に注意。



ゾック　水陸両用MS。ボディに搭載された９門のメガ粒子砲を連射するという、特殊攻撃を仕掛けてくる。このメガ粒子砲にはとくに注意が必要だ。



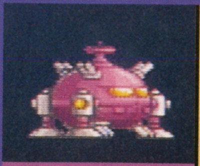
ザクレロ　テレビシリーズでは、１度しか登場しなかった幻のMAザクレロ。見た目はコミカルなMAだが、搭載された拡散ビーム砲は怖い存在。



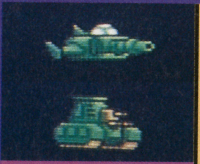
エルメス　サイコミュシステムを搭載したニュータイプ専用MA。２門のメガ粒子砲をもつが、攻撃の主体は"ビット"と呼ばれる遠隔操作のメガ粒子砲。



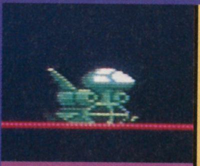
ジオング　有線制御の式メガ粒子砲を２基搭載したニュータイプ専用MA。有線制御式メガ粒子砲のほかに、腹部に２門、頭部に２門のメガ粒子砲を搭載。



アッザム　２連装のメガ粒子砲と敵に触媒を散布し、高周波によるダメージを与える特殊兵器"アッザムリーダー"を装備しているのが特徴。



マゼラ・アタック　上部が分離飛行するジオンの主力戦車。175ミリ無反動砲の精度がきわめて低いため、MSの後方支援に用いられている。分離後に注意。



ドップ　ジオン公国の多目的戦闘機。機動性を上げるために、運動性は高い。全体的に小型に見える戦闘機だが、機動性を生かした攻撃を得意とする。



衛星ミサイル　直径30メートルくらいの隕石にスラスターを装備した原始的なミサイル爆弾。追撃はできないためあまり役にたたないが、破壊力は絶大。



ジム　RX-78ガンダムの量産タイプ。ゲーム中では、とくに活躍するわけではないが、登場することは間違いないので、とりあえず写真だけ。



前半の山場、ステージ４のマップ攻略だ！

T.M.N.T ■ タートルズ・イン・タイム

ACT
8M

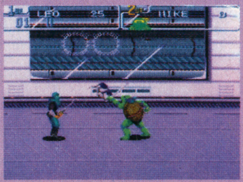
■コナミ■７月24日発売■8,500円

STAGE 4

ニューヨークのビルのなか、裏通り、そして下水道での戦いをへて、ようやく敵基地に侵入。待ちに待ったシュレッダーとの対決か!?

1 ネズミに注意しろ！

ステージ４では、いままでに登場したすべての敵にくわえ、新キャラも出てくるのだ。その一つが、ネズミによく似たロボットマウザーだ。プレイヤーの周囲をチョコマカと動きまわり、かみついてくるぞ。



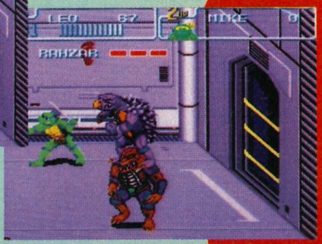
ほかの敵と戦っているときでも、手にかみついてくる。

2 手ごわい中ボスの合体攻撃

ロングステージらしく、中ボスも２匹登場する。亀が獣化したトカと、狼が獣化したラザーだ。それぞれの攻撃力もかなりのものだが、２匹の合体攻撃にはとくに要注意。受けるダメージがさらに大きくなるのだ。



ラザーはファイヤーブレス攻撃、トカは冷凍攻撃を仕掛けてくる。



合体攻撃だ！

トカがラザーの肩に飛び乗りボディプレスを仕掛けてくる。かなりの威力だ。

3 エレベーターで昇れ

中ボスを倒すと、画面右側のレーザーが消え通れるようになる。そこはエレベーターになっていて、敵を倒しながら最上階を目指すのだ。

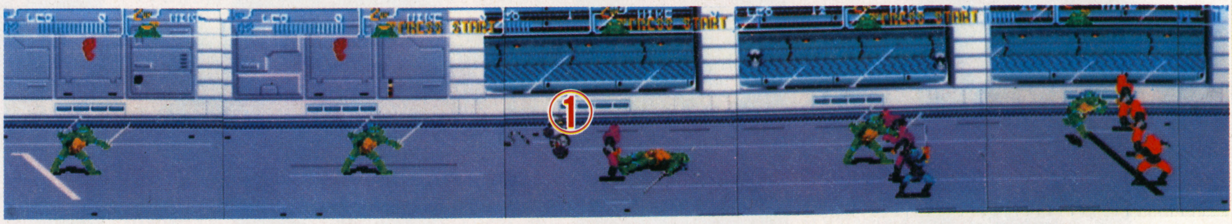


エレベータはフロアごとに止まり左右から敵が!!



エレベータの床から突然出現する敵もいるぞ。

START



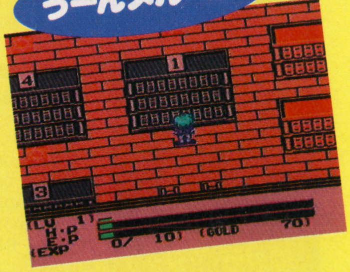
コナミ情報コーナー

■ファミコン
■6月26日発売
■6,800円
■アクションRPG

「エスパードリーム2」

メルヘンチックな世界を舞台にした、やさしいアクションＲＰＧ「エスパードリーム」の続編が発売される。ＮＰＣも新たにくわわり、さらに戦闘が楽になった。だれにでもクリアできるゲームなので、アクションが苦手っていう人には、もってこいのソフトだ。





うーんメルヘン

本のなかへと入っていく。全５ステージだ。

4 悪の総統シュレッダー

ステージ４のボス、シュレッダーが戦闘マシンに乗り込んで登場。画面はシュレッダーの背中からの視点(してん)に変わる。こいつには通常の攻撃方法が効(き)かない。両脇(りょうわき)から出てくるフットソルジャーをつかまえて、戦闘マシンめがけて投げつけてダメージを与えるのだ。拡大投げをしっかりマスターしておかないと、ツライぞ。

戦闘マシンに乗るシュレッダー。





フットソルジャーをつかまえ、拡大投げで戦闘マシンにぶつけよう。



画面はシュレッダーの背中からの視界に変わり、左右から手裏剣を投げるフットソルジャーが現れる。戦闘開始だ！

拡大投げだ！

5ステージ

倒したと思ったシュレッダーに謀(はか)られて、異時代(いじだい)空間に飛ばされてしまった主人公。この原始時代ステージでは、恐竜が空を飛び地上を走り抜ける。新手(あらて)の敵も出現し、ボスも強敵だ。



空を飛ぶ恐竜は空中より石を落とす。フットソルジャーだけに気を取られるな。

6ステージ

ステージ６は航海(こうかい)時代。船上でフットソルジャーたちを相手に戦うのだが、攻撃力が格段(かくだん)にアップしているぞ。はがいじめにされたら、もうめった打ち！　ボスも２匹いて、超キビシー面だ。



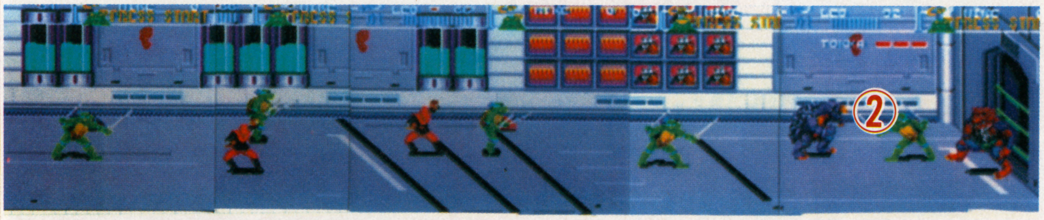
このステージの大きな特徴はボスが２人いること。ムチと剣を使う海賊だ。

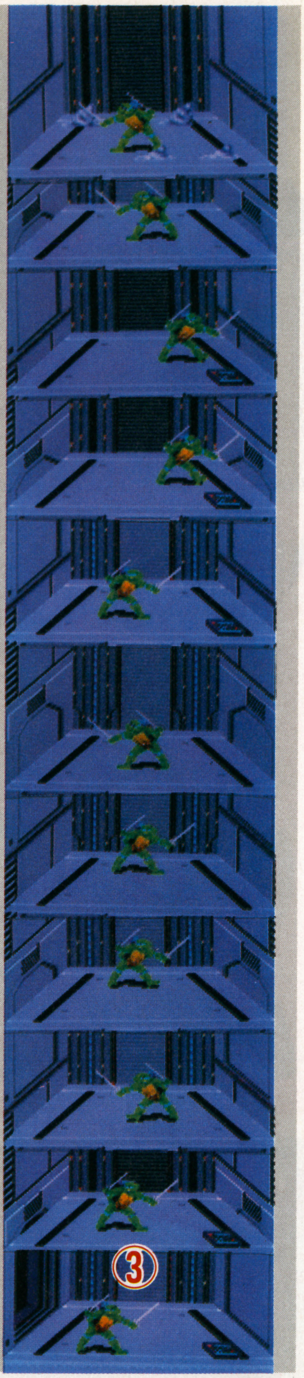
7ステージ

ステージ７は開拓(かいたく)時代。汽車のなかでは、フットソルジャーとストーンウォリアーとの戦いが待っている。ストーンウォリアーの攻撃は強烈(きょうれつ)だ。何匹かで現れて、タックル攻撃を仕掛(しか)けてくるぞ。



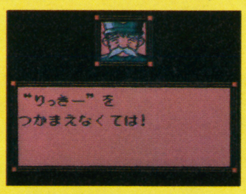
ボス、レザーヘッドのザリガニ投げつけ攻撃が、間抜けでかわいいぞ。







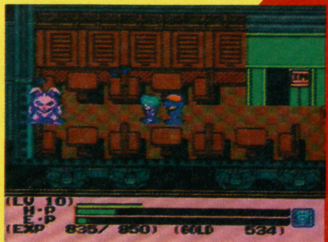
戦闘は固定画面のアクションで。



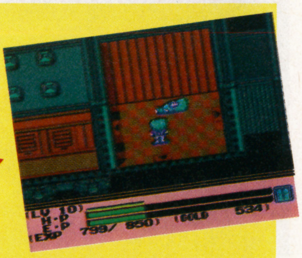
ストーリーで悩んだら、相談コマンドでヒントを聞こう。

やさしいアクションRPG

各ステージのボスとの戦いは、熱くなるぞ！



ボスだ!!



ステージ２は電車のなか。変化に富んだシナリオが、キミを待っている。



わかっちゃいるけど、やっぱりファランクスの紹介だ!

ファランクス

SHT
8M

■ケムコ■8月7日発売■8,900円

いよいよ攻略編に突入!NEW感覚のマップで敵国軍の猛攻をかいくぐれ!

前号まではゲームシステムやゲームの雰囲気を紹介してきた「ファランクス」だけど、いよいよ攻略に入っていくぞ。序盤から難易度が高いので、これからの攻略を読んで参考にしてほしい。今回はMISSION1と2だ。ここは軽くクリアしたいところだけど、ボスがカタめなので武器のパワーアップをするべし。



難易度調整も3段階に変更できる。自分の腕を考えてプレイしよう。

MISSION1



ミッション1は惑星デリア上空から始まる。美しい背景と個性豊かなボスキャラを楽しもう。いきなり敵弾が多いので、びっくりするかもしれないが、「ファランクス」の雰囲気をつかんでGO GO!



恋人メルに見送られ、リキ・サナダ母艦よりいよいよ発進だぁー!



まずは武器のアイテムを取ろう。無理せずによけることも大切だ。



雲を抜けると敵戦艦が現れ、攻撃しながらザコ敵を放出してくる。





ふたたび中ボス。レーザーかホーミングが有効。破壊しなくても…。

今度こそ倒せ!

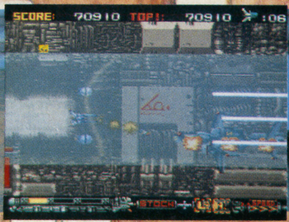
MISSION2



排水溝のなかを進むミッション2だ。画面の中央には水が流れており、自機が流されてしまうので注意が必要。敵は水中生物的なものが多い。またところどころにある障害物にも注意せよ。



柱が上下から次々と出てくるので、パターンを覚え、画面の前のほうでかわそう。



小ボス(1)のような敵が登場。パワーアップさえしてあれば楽勝のはず。



このゲームには隠しステージがいくつかあるのだ。

隠しステージも……





腕のようなものを2本規則的に出してくる中ボス。動きを見切れ。

動きを見切れ!

おもちゃショーで「ファランクス」さく裂!!



6月4日～7日に千葉県は幕張メッセで東京おもちゃショーが開かれた。ここに家庭用ゲームメーカーの組織ＣＳＧがブースを出し、数々のＳＦＣゲームが出展された。もちろん「ファランクス」もあり、なかなかの反響を呼んでいたぞ。比較的難易度の高いゲームだけに反応が気になっていたんだけど、このぶんなら大丈夫だろうね。ショーに行けなかった人は残念だけど待っていてくれ。



ＣＳＧブースの入口付近にあったケムコブース。モニター上方に巨大な看板があり、非常に目立っていた。もちろん「ファランクス」の人気は上々で、人も多かったぞ。



中ボスが早くも登場する。ここでは破壊することができないので、よけに徹しよう。そのうち雲のなかへ逃げるぞ。

雲のなかへ突入だ!!

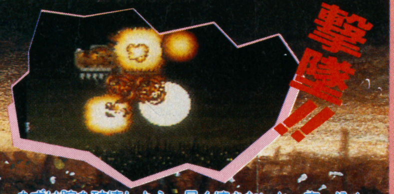


自機も雲のなかへ。機雷があり、爆発するので注意しよう。

BOSS



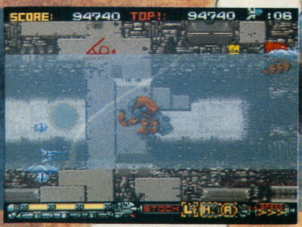
撃墜!!



まずは腕を破壊しよう。早く壊さないと、突っ込んできて腕を動かすので、やられちゃうぞ。２本の腕を破壊すると、弾を撃ちながら突っ込んでくる。早めに目を壊すと楽になる。

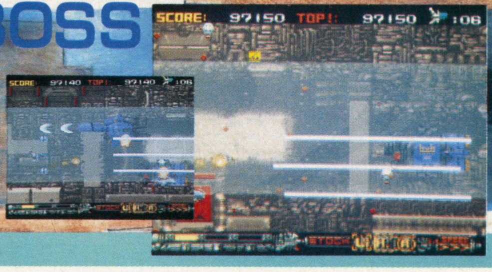


次はグルグルと回る障害物。水中だと前進時のスピードがにぶるので、上か下かでよけよう。

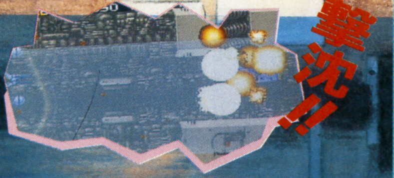


この変な敵は機雷を放出してくるので出てきたと同時に破壊したい。その次のエビのような敵はレーザーと泡を出してくるので、こちらも早めに攻撃しよう。

BOSS



撃沈!!



こいつがこのステージの大ボスだ。前後に分離して突っ込んでくるので注意！　さらにビームや機雷を出してくるぞ。レーザーなどの貫通性のある武器を使って、早めに前の部分を破壊しよう。



シミュレーションの決定版!! こりゃ、やらにゃソンだぞ

大戦略エキスパート

SLG

8M

■アスキー■9月発売予定■9,800円（予価）■バッテリーバックアップ



完成間近！期待どおりのデキに！

9月発売を目指して、開発が進められている「大戦略エキスパート」の続報をひさびさにお届けしよう。

6月4日、5日に幕張メッセでおもちゃショーが開催され、スーパーファミコンの新作もいろいろと展示されていたんだけど、そのなかに「大戦略エキスパート」もあったのだ。いままで、写真のみの発表だったスーパーファミコン版の大戦略がついにその姿を見せたってわけだ。

まだ、完成バージョンではなかったけど、だいたいの形はできていて、ちょっとだけなら遊ぶこともできた。

戦闘シーンも迫力があって、デキもなかなかよさそうなかんじ。楽しみにしていた人は安心していいんじゃないかな。

現代の世界情勢を反映したリアルな設定。最新兵器も続々と登場だ!!

ということで、内容に移るけど、やはり今回のスーファミ版のウリのひとつは、最新兵器が続々と登場すること。

湾岸戦争のおりにテレビにガンガン映ってたパトリオットやスカッドミサイルがリアルなグライックとともに登場する。

そして、旧ソビエトもちゃんとCISとなっていたり、かなり現在の世界情勢を反映したつくりになっているのだ。



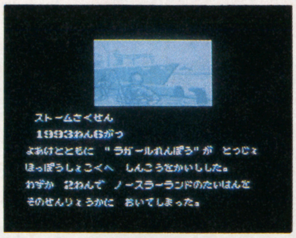
ここに紹介するのは、152種類登場する兵器、戦艦等のほんの一部。キミの知っている兵器はどれくらいあるかな。



戦争モノSLGの横綱ともいえる風格なのだ。

初心者にはキャンペーンモードがあるぞ

で、シナリオのほうはどうなるのかというと、これはまだ秘密。でも通常モードのほかに、キャンペーンモードが2つあり、初心者にもとっつきやすい内容にしてあるということだ。



最大4人までいっしょに遊べる

1人でじっくりやるのもいいけど、友達といっしょにやるのもまた楽しいぞ。「大戦略エキスパート」は最大4人までプレイ可能。条件のいい国を選んで対戦に燃えよう！



パトリオットも登場

これが、おもちゃショーに出展された、最新の「大戦略エキスパート」の写真だ。この戦闘シーンはけっこう迫力がある。左上のパトリオットの文字にも注目だね。



詳細が明らかに！次号を待て

さて、いよいよ完成も間近になったということで、次号はドーンと「大戦略エキスパート」の情報を先取り公開するぞ。

シナリオの設定や、システム、兵器の種類など、気になる部分を細部にわたって紹介するつもりだ。

これで、発売予定の9月が待ち遠しくなること間違いなしだぞ。

ファンのみんな楽しみに待っていてくれ！

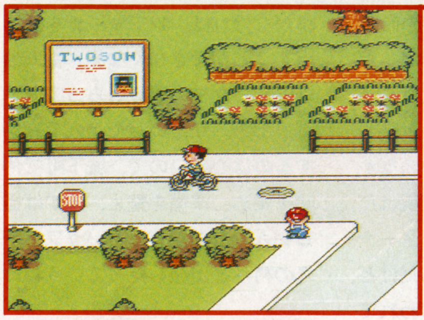
〝マザー情報〟第2弾！ 今回は乗り物とキャラ紹介だ!!

MOTHER2 ギーグの逆襲

RPG 12M

■任天堂■発売日未定■価格未定■バッテリーバックアップ

あの少年の日々を思い出して自転車のペダルを踏む



前々号では町の雰囲気などを紹介したが、今号ではもう少しくわしい内容について触れることができそうだ。

まず最初に乗り物。最近のRPGには欠かせないアイテムの一つだが、「MOTHER2」にもいくつか登場する。前作では電車や戦車、飛行機に乗った。とくに軽快なサウンドに爽快感を感じた人も多い電車は、単なる移動交通機関としてだけでなく、ただ乗ることだけでも楽しめた。「MOTHER2」でも、そんな感覚を味わうことができる乗り物が登場する。

自転車。少年の乗り物といえば自転車だ。町のなかをスイスイと、プレイヤーの意思でこいで進むのだ。町なかでの大切な交通機関になるだろう。もちろんノリノリのサウンドも用意されている。

そしてバス。これは町から町へ移動する交通機関としての役割を担う。出発地点バスステーションからの旅を満喫しよう。ほかにもストーリーが進むにつれて、グレードアップした乗り物が登場する。たとえば〝空飛ぶ何か〟。下の写真がそうなのだが、いったいこれは、なんなのだろうか？



グレイハンド（灰色の手）という愛称がついている長距離バスだ。



さまざまな登場人物とパーティーを組む



前作では、メガネの科学少年、ESPをもった少女、不良少年たちのリーダーとパーティーを組んだ。「MOTHER2」では、一時的な場合も含めて、その2倍以上の人数が登場するらしい。いろんな性格をもった彼らとの、面白い旅が期待できそうだ。

今号は、心強い味方になってくれる主要メンバー3人のうち2人を紹介しよう。下の紹介をざっと読んでもらえればわかるように、前作とキャラ設定がかなり似ているようだ。そうすると、もう1人の仲間は……。不良少年になるのだろうか？

ちなみに、プレイヤーが自由にネーミングできるのは、主人公の名前以外にも、この主要メンバー3人と主人公が飼っている犬の5つだ。前作をやったことのない人は、新たな名前をつけてギーグを倒せばいいのだ。

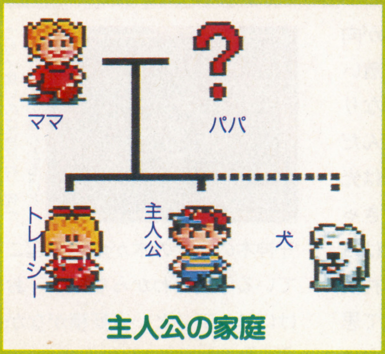


糸井氏命名によるとポーラ。彼女は不思議な力ESPをもった、快活な女の子。テレパシーを使った交信は見どころの一つだ。



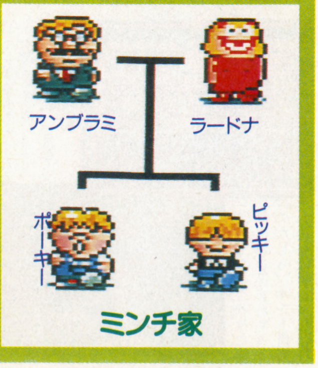
糸井氏命名によるとジェフ。彼は科学少年で、学校ではウルトラサイエンスクラブに入部している。なかなか優秀な少年だ。

少年の家庭とその隣家のミンチ家



少年の家庭は前作同様、パパが家にいない母子家庭だ。パパは、電話でのみ会話ができる。データをセーブしたり、次のレベルアップに必要な経験値を教えてくれる。ママは、しっかりものの美人。主人公の旅立を明るく応援してくれる。妹のトレーシーは、アイテムの預かり所の役目をしてくれる。そのうえ、アルバイトとして出張預かり業務もしているので、町での受渡しもできるのだ。犬は、室内犬ではあるが、外に連れ出すこともできるらしい。この犬が最初の冒険仲間といえるのかもしれない。全体的に、前作で好評だったシステムを継承しつつ、トレーシーの出張預かり業のように、さらに便利なものに改良しているようだ。

さて、4人家族のミンチ家は裕福な家庭だ。実は主人公の家の地主だという。でも、ストーリー上それほど重要な存在ではないのであまり意味はないけどね。



※画面写真は開発中のものです。



気弱な主人公の旅の序盤戦を徹底紹介しちゃおう！

ライトファンタジー

RPG
8M

■トンキンハウス■7月3日発売■8,900円■バッテリーバックアップ

前回までのお話

光の者と闇の者が共存する平和な世界。そんなある日、魔竜が闇の王にささやきかけ、魔物と闇が結託して全世界を手に入れようと光の王に戦いを挑んできたの。ところが、力は圧倒的に闇のほうが強く、光の三種の神器のうち2つまで奪われてしまった。そのうえ、おとりになるといって出て行った王の娘レフィーナまでさらわれてしまった。闇の王は光の王に、残された最後の神器である光の鏡と交換にレフィーナを返すと言ってきた。光の王は、レフィーナが言い残していったとおり勇者の血を引く1人の少年を城に呼び出した。王から世界を闇の手から救うように頼まれた主人公。あまり気乗りしないうちに夜になり、夢のなかにさらわれたレフィーナが現れた。彼女に説得され、翌朝レフィーナ救出の旅に出ようとしたんだけど、光の鏡が何者かによって奪われてしまったことがわかったの。光の鏡がなければ、レフィーナを助け出すことができなくなる。主人公は王から女神の書をもらって城下町に出た。かといって1人で旅をするのは心細いので、城下町で仲間を集め、準備を整え、まずは怪しい人影が向かったというファラスの村へと出発したっていうわけ。



すっかり取り囲まれてしまったわ。いったいこれからどうなってしまうのかしら。



主人公って強くてかっこいいのが定番なんだけどちょっと違うみたい。まっいいか。



どこの国でも平和で長続きしないもの。助けを求める人の声。魔物たちの雄叫び。



よなよな枕元に現れたレフィーナ。その悲痛な叫びに立ち上がる主人公。かっこいい♥

主人公よ♥



ファラスの村

さて、光の鏡を奪った人影が向かったというファラスの村に着いたはいいんだけど、村に入るなりいきなり地震！　いったいなんだって言うの？　とにかくまずは光の鏡を奪ったヤツを見つけなきゃいけないんだけど、村の人ではらちがあかない。こうなったら村長に直接聞いてみよう。なぁんて思った私がバカだったわ。なになに、守神木のミナの木が地震を起こしている原因がわからない？　おまけにニンフィという妖精がなかに入ったまま出てこないんですって？　それどころじゃないんだけど……。わかりました。でも、光の鏡を奪ったヤツのこと、ちゃんと教えてくださいね。

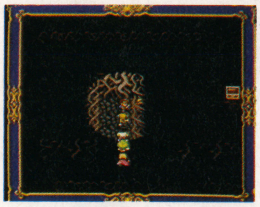
ミナの木のなかはクラーくてじめじめ。入り組んだ道をえっちらえっちら進んで行くと、あそこに見えるのは妖精さんじゃない！　根に絡まってるのね。いま助けてあげる。と思ったんだけど、根が取れない。これはミナの木に聞くしかないわ。〝ノーヴァの花びら〟を使うとミナの木と話せるんですって。ミナの木さん、どうして地震を起こすの？　みんな怖がってるじゃない。お供え物を食べたはいいが、何か刺さって、痛いのでつい身体を揺さぶってしまうんですって。そういえばさっき何か刺さっていたのを見たわ。戻ってそれを引き抜いてみると鍵だった。なんの鍵かしら？　ふたたびミナの木の前まで戻り、ニンフィを助け出した。なんとニンフィがはじめての運命の星をもつ人だった。地上に戻ると、地震もやんで村の人から歓迎を受けたの。村長に鍵のことを聞くと、隣村のフクロウだったら知ってるかもしれないですって。わかったわよ。しかたなく隣村のアイーズへ向かうのでありました。



怪しい奴を見なかったかと聞こうと思ったら怪しい雰囲気。自分で行けばいいのに。



どうしてこう次々と事件に巻き込まれちゃうのかしら。ホント勇者も楽な仕事じゃないわ。



なるほど、こんなのが刺さってちゃ痛いのは当然ね。何かの鍵だってのはわかるけど…。



行方がわからなくなっていたニンフィね。まずはミナの木に話を聞かなくちゃ。



ミナの木は妖精がお嫌い？　とりあえずニンフィを助け出すことに成功したわ。



ずいぶんかわいい運命の星の人なのね。ほかにどんな出会いが待ち受けているのかしら。



地震も止めたし、ニンフィも助け出したのにお礼もなし。おまけに鏡のことも知らない。

アイーズの村

アイーズに着くと、なんだか村の様子がヘン。話を聞くと、道具屋の息子のヤンが、闇の兵士ミラディにさらわれたって言うじゃない。どうやらヤンって子が光の鏡を盗んだようね。きっとそのため



いちばん最初に尋ねると、道具屋に行ってからだって。いいじゃない別に。ケチ！



死んだ父親の代わりに……なんて意地らしいけど、やっぱり無茶はいけないと思うな。

にさらわれたんだわ。そうときたらまずはこの鍵がなんだか教えてもらわなくちゃ。物知りなフクロウからこの鍵はミラディの牢屋の鍵だってことがわかったの。こうなったらそのミラディってヤツを倒してヤンを助け出さなくちゃ。ヤンのお母さんやおじさんに助けてくれって頼まれちゃったし、なんたってレフィーナが待ってるもの。さあ準備ＯＫ／ いざミラディの洞窟へ出発よ／

林を抜けて洞窟に入ると、なかはかなり暗くてやんなっちゃう。



こまめなセーブがあなたを救う。なーんてね。ヤンが閉じ込められている牢屋へGO。



ミラディは思ったほど強くない。だからと言って油断は禁物。痛烈な一撃を食らうことも。

仲間に魔法が使える人がいたらライトの魔法を買っておくといいかも。地下1階、2階となんとか進んで行き、地下3階に下りると、そこは牢屋がいっぱい。さっそく鍵を使って牢屋を開けていくと、そこでヤンを見つけたの。いま開けてあげるわと鍵に手が届く瞬間、ミラディが現れた。ところがまったく歯が立たないの。でも、ニンフィからもらった〝妖精の羽〞がミラディの結界を破り、無事勝つことができた。牢屋からヤンを助け出すと、彼は2人目の運命の星をもつ人だったの。というよりも連れて帰るっていう感じだけどね。

ヤンを無事に連れて帰り、なぜ光の鏡を盗んだか尋ねると、闇の者に襲われて死んだ父の代わりに母を守ろうと光の鏡をもち出したって言うの。でもあなたにはこんなに心配してくれるおじさんがいるじゃない。これからはおじさんと2人でお母さんを守ってね。とにかく光の鏡は返してね。



無事ヤンを助け出すことができた。パーティーのメンバー補充も忘れずにね。



一件落着。でも新たな事件が……。その前に必要なものを買い揃えて置きましょう。

あかずの森

これで一件落着ねと道具屋から出てきたら村の出口に人が倒れてるの。自分の村が闇の兵士に襲われて助けを求めてやってきたって言うの。当然みんなの視線は主人公に向けられて、結局助けに


うわぁ。目つきの悪いリズだこと。ウソつきは泥棒の始まりっていうでしょ。

行くことになってしまったの。リズって子に連れられて襲われた村に向かったんだけど、いったいどこまで行くのかしら。森を抜けたら村があるですって？ なんか怪しいなあ、と一歩足を踏み出した途端、突然地面がなくなっちゃった。あぁぁぁやっぱり罠だったのねえええ。バカァァァァァ／

どのくらい気を失っていたのかしら。とにかくここから脱出しなくちゃ。少し歩くとリズがいた。どうしてこんなことをするのと攻撃したら、あら偽物？ しばらく歩いて行くとまたリズが。今度こそと倒すと魔法が解けたらしく、だれか倒れてる。なんと彼が3人目の運命の星をもつ人トルイだったの。もうびっくり。トルイは闇の魔族だったけど、この戦いをよく思ってなくて、主人公の旅についてきてくれることになったの。



3匹目のリズを倒すと、トルイが現れた。トルイはこの森の抜け出し方を教えてくれた。


障害物をうまく利用しましょう。主人公はもちろんのこと、トルイが死んでもアウト。


やっとの思いでリズを倒し森から脱出よ！ 森はあとかたもなく消え失せてしまった。

あかずの森っていうだけあってどこまで行っても出口は見つからなかったわ。トルイが言うには〝光の鏡〞を使うとこのゆがんだ空間が元に戻るっていうの。「よし」ともっていた光の鏡をかかげると、目の前に新たな出口が。慌ててなかに入ると、またリズが……。どうやら今度は本物らしい。リズは魔法を使うからかなり厄介。注意しないとすぐやられてしまうわよ。そこで、ハマってしまった人へのワンポイントアドバイス。うろうろ歩いて、ザコキャラと戦ってレベルアップすること。レベルアップするとHP・MPともに快復するの。

リズはほんと手強かった。気がつくと、森は跡形もなく消えて、ただ広い空地が広がっていたわ。遠くから飛んでくるものが……。あれはニンフィ／ よかった、無事だったのね。でもニンフィは、トルイが魔族だからと言って去って行ってしまったの。ああ、お願いニンフィ、考え直して……。

つづく！





いやー、お金もうけっていうのはホント大変!!

スーパー大航海時代

SLG
8M

■光栄■8月3日発売予定■11.800円■バッテリーバックアップ

準備もしないで旅立つなって!!

このゲームはポルトガルの首都リスボンから始まるのだが、最初の手順がわからないと、いったいこの町でなにをすればいいのか迷ってしまうのだ。

王宮（おうきゅう）に行くと「平民の立ち入りは厳禁（げんきん）だ!!」と怒（おこ）られるし、酒場で航海士の仲間を求め、声をかけても「ひとをみてものをいいな!!」なんてばかにされる。

そんなこんなで、最初はちょっととっかかりにくいのだが、お金もうけがうまくいき始めると、もう、やめられなくなってしまう。

今回はスタート時にみんながよくハマル部分を説明しながら、最初の冒険の始め方、地中海攻略法、そしてラテン船からガレオン船へと船を大きくしていく方法までを説明することにする。

とりあえず最初は、下にある町の建物の説明をよく見て、町で何をすればいいのかを、頭にたたき込んでおこう。そして次に、右の注意事項（ちゅういじこう）をよく読んで、冒険の際に起こりがちなトラブルの数々を、未然に防いでもらいたい。

とりあえず海に出てみようか、なんて甘い考えは、このゲームでは通用しないのだ。

まず港町をシッカリチェック!!

港にある建物は、冒険になくてはならない建物ばかりなのだ。これらの建物の役割（やくわり）を知っておかないと、後々苦労することになるので、建物の役割は絶対に覚えておこう。

ギルド
各国の情報を聞いたり、アイテムの売買ができる。ギルドがない所もある。

酒場
女と話したり、酒を飲み、各地の情報が聞ける。水夫や航海士を集められる。

交易所
港町の特産品が買える。また、ここで他の港町で仕入れた品を売る。

王宮
知名度が高くならないと入れない。もち金を貯金でき、王に爵位をもらえる。



宿屋
もっている船や仲間のデーターを聞ける。また、その港の情報も聞ける。

港
出航に際して、水、食糧、補修資材の補給や積み荷、水夫の数の変更をする。

造船所
船を作る場所。中古船と新造船がある。船の売買や船の備品も付けられる。

よくハマル最初の失敗

ゲームスタート時、プレイヤーがやみくもにゲームを進行させて、にっちもさっちもいかない状況になることがある。その原因を下にあげてみた。これらの多くは、計画をたてた準備、特産品の購入や売買、そして、余裕（よゆう）をもった航海を行わなかったために起こるのである。

これらの要素は、ゲームの中盤から後半の長い航海の場合にも発生することが多い。

いちおう4項目を注意事項として並べてみたが、これら以外にも様々な問題点が発生する。

とにかく下を読んでくれ。

目的をもたずに出港する



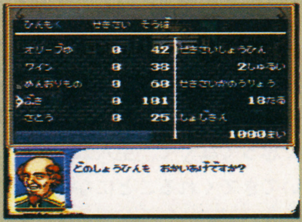
いきなり、ラテン船で大航海をするということは、無謀以外のなにものでもない。航海レベルが1でしかも、自分のいる場所を把握できない状況で、大海原に飛び出してしまうと、港に戻ることができずに、ゲームオーバーになってしまう。まずは、リスボンの周辺で航海をして経験を積むことだ。

水、食糧の買い忘れ



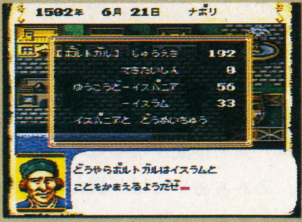
船出をするときには、水夫、水、食糧、補修資材などを積んで出港しなくてはならない。最初にもっているラテン船は、水、食糧とも20ずつ積んでいるが、新しく購入する船は、水、食糧、水夫のすべてが0なのだ。これを知らずに出港すると、沈没してしまうのだ。

航海の費用を計算せずやみくもに売買する



安い品物を、なるべく高く買ってくれる港へもっていくということが、このゲームでは重要な仕事なのだ。最初はお金も少ないために、ついつい高く買ってくれる港までいっきに船出をしてしまうことがあるが、航海をするときに日数分の食糧が必要なため、気がつくと損をしていることがあるのだ。

情報を聞かずに出港水、食糧が0に



すべての国が、主人公の国ポルトガルと仲がいいとは限らない。港町には、中立港と国に支配されている港がある。これを知らず、やっとのことでたどり着き、水、食糧0で補給をしようとしても、その港が対立国の場合は、補給もできずに追い返されてしまう。これほどみじめなことはないのだ。

さあ 待望のラテン船で出港だ!!

まずは砂糖を高く売りつけろ!!

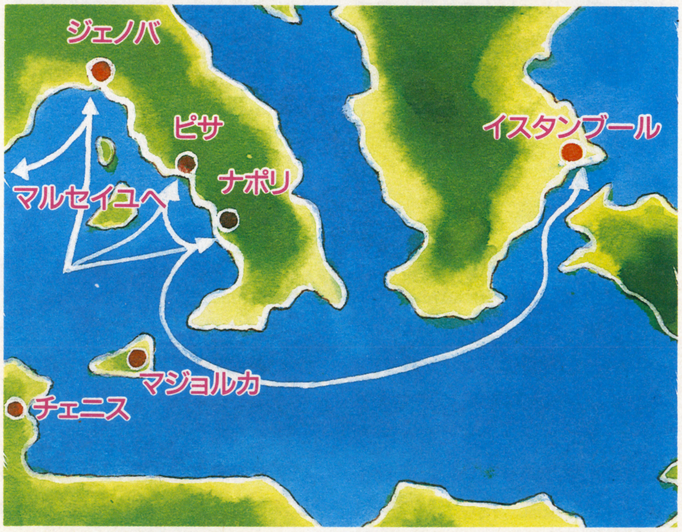
リスボンの特産品は砂糖。最初は、この砂糖を高く買ってくれる港へもっていき、もち金を増やしていくこと。ちなみに交易所は値切れることを知っておくべし。また、一度商品を買うと、その交易所の相場が上がってしまうのだ。一度に大量に、というのが基本。売るときも同様。さて、その砂糖が高く売れる場所は、すぐ近くにあるセリビアだ。ここの相場が下がったら、地中海のバレンシアをおすすめする。こんな短距離でも航海レベルが低いので、けっこう時間がかかる。航海になれたら、北東にあるボルドーをおすすめする。ここは、陶磁器が特産品。リスボンで高く買ってくれるので、往復の航海が無駄にならない。この繰り返しでお金がたまっていくのだ。



地中海の特産品をバッチリ頭に入れよう

ゲーム前半はボルドーを別にして、地中海が商売の場所となる。この地中海にある港町の特産品を把握していることが、お金もうけの早道だ。どこの特産品をどこで高く買ってくれるかが商売のポイントなのだ。

最初のネタは砂糖。これを45程度で買ってくれる場所を捜せ。しかし、商品を売ると、その町の買値が下がるので、点々と港町を売り歩く必要がある。ボルドーの陶磁器もオイシイぞ。これらの商売でお金がたまったら、ピサへ行こう。ここは美術品が特産。この美術品を大量に仕入れ、ナポリやジェノアといった近場で売ってもうけるのだ。



六分儀や望遠鏡を使ってみたら…

ギルドで売っている六分儀や望遠鏡は、お金が入ったらすぐに買うべし。六分儀は緯度経度がわかり、望遠鏡があると、画面内の隠れた港を見つけることができるのだ。

望遠鏡さえあれば、地中海にあるバレンシア、アルジェ、ピサといった港町を簡単に見つけることができる。また、六分儀は、まったく陸地が見えない大海原を航海しているときでも、自分の位置を確認できるので寄港がラクになる。さらに、酒場で得た情報も緯度経度を教えてくれるので、その場所へ行くのも、非常にラクというワケだ。ぜひこの2つは早めに買おう。



ついに中古のガレオン船だ!

砂糖、陶磁器、美術品でもうける頃になると、ラテン船での地中海の商売にものたりなくなる。この頃には、航海レベルも上がっている。経験を必要とするガレオン船を一気に中古で購入しよう。ガレオン船を買えるのはセビリアだ。中古でも12,000以上はするものの、積み荷が490も積めて、耐久度が70もある。遠洋にも耐えられる耐久度なのだ。ちなみにラテン船は耐久度が30で積み荷は、わずか70。ベルガンディは耐久度40で積み荷は105しか積めない。

さて、次回はアフリカへ出港だ!!



中古のガレオン船を買ったら、必ず修理をしよう。耐久度が下がっているからだ。でも、ガレオン船が一番いい船ではない。



休日はゴロ寝しながら楽々ボウリングだぜ

スーパーボウリング

SPT
4M

■アテナ■7月3日発売予定■8,300円

シンプルにして奥深し! ボウリング道は1日にしてならず

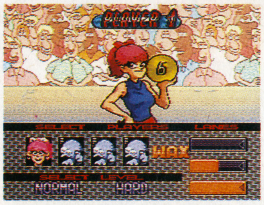
4人のプレイヤーはサウスポーもOKよ

ボウリングは原始時代からその原型があった(けっこうマジ)といわれ、ゴルフやテニスとならぶロングランを誇るレジャー。そのボウリングをそっくりモニターで再現してしまったのがこのゲームだ。これなら腕が痛い、腰が痛いといって、せっかくの休日も家でゴロゴロしているアナタでも簡単に楽しめてしまう。またたいていの人はルールを知っているし、最大4人同時プレイができるからパーティーなんかにも使えそうだ。

タイプ別に4人のキャラが用意され、右利き左利きも選択できるという自由度の高さも魅力だ。



この画面でプレイヤーの数を最大4人まで選択できる。


サウスポーにするとポニーテールまで逆さまになるのだ。


ジョン
パワー、スピン能力ともに4人の中で1番バランスがとれているキャラクター。初心者はこれでプレイしてテクニックをみがこう。


メアリー
女の子なのでパワーはないがスピンコントロールは4人の中でもピカ一の腕前を誇る。スピンだけで勝負したいテクニカルプレイヤーにオススメ。

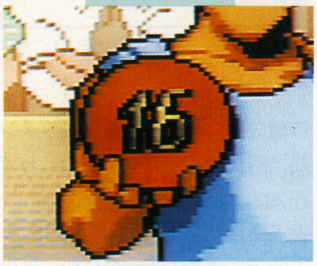

デービス
底なしのパワーを誇るマッチョマン。とにかくパワーボールだけで勝負をかけたい人はこれしかない。ただしスピンのように芸の細かいことは苦手。


カレン
女の子だがメアリーよりはパワーがある。スピンコントロールもなかなかうまくオールマイティーなキャラといえよう。やや上級者向けだ。

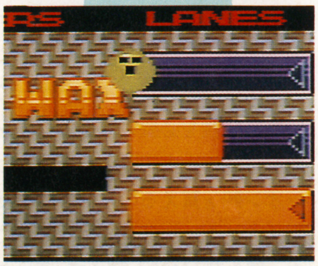
かぎりなくリアルな操作システム

ボウリングにかぎらないがスポーツゲームの命はプレイヤーのコマンドにどれだけ忠実に追従するかということ。その点このゲームはほぼ完璧といっていい。プレイヤーの立つ位置、視点、パワーコントロール、スピンコントロールを微妙なところまで調節できるし、さらにワックスのかけかたも3段階のなかから選択できる。とはいってもパワーとスピンはパラメーターを合わせて決定する方式で、とくにハードモードではスピードが速くなるのでなかなか難しい。わずかの差が勝敗を決めることもしばしば、本物なみのシビアなコントロールを要求されるぞ。またパワーやスピンの大きさはキャラの性格によっても異なってくるので注意しよう。

ボールは11種

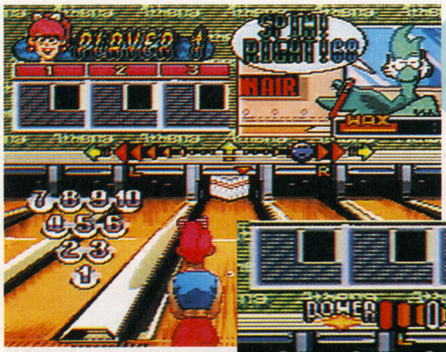

最大16ポンドまで勢ぞろい。男キャラなら重いもの、女キャラなら軽めのものがいいかも。

ワックス調節も



全面ワックス、半分ワックス、なしの3種類。ワックスが少ないほどよくスピンがかかる。

まず方向を決めて



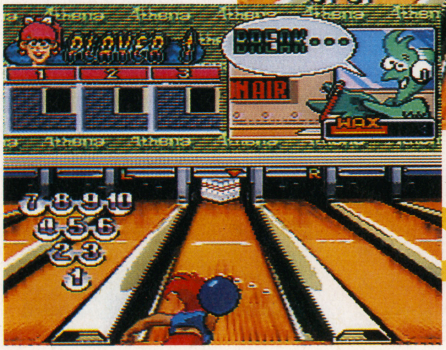
小さい矢印はキャラの目線でL・Rボタンで移動できる。そしてパラメータでスピンの方向と度合を決定するが、これはやり直しができないので注意。

パワーを決めて



パワーのパラメータはすぐに終わってしまう。素早く合わせないとゆるい球になってしまうぞ。

シュート!!



見よ! メアリーの華麗なフォームを! 次の瞬間に画面はレーン上の視点に切り替わる。ピンがどれだけ倒れるかは神のみぞ知るというわけだ。

練習もできるマルチモード

モードは3つあり、ゲームにはふつうにスコアを競うターキーのほかにゴルフ（最近は実際のボウリング場でもこのゲームが楽しめる場所がふえてきているのだ）という一風変わったものがある。そして試合をするにはまだまだ未熟すぎるという向きに練習用のプラクティスモードが用意されている。もちろんベテランが超難関なスプリットを設定してテクニックをみがくときにも使えるけど。

TURKEY

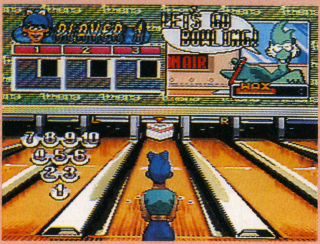
いわゆるふつうのボーリング。ただし本物とちがい、ある程度ウデがよくなれば最高の300点満点をねらうことも夢じゃない。対戦相手がいれば燃えるぞ！



3セットごとにスコアの途中経過が表示される。



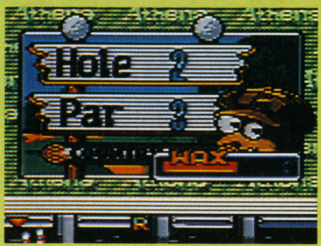
この楽しいグラフィックが出るのもターキーモードだけだ。



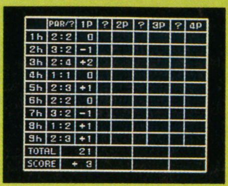
画面の右上に注目！　ビッグバードのようなヤツが実況中継しているぞ。

GOLF

不規則にならべられたピンを何回で倒せるかを競うもの。最初に設定された回数で倒せればパー。少なければバーディー、イーグル。多ければボギーだ。



画面右上にパーをとるための回数が表示される。さらに右上には現在の成績が。



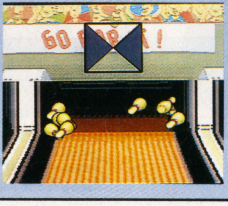
最後にはゴルフ形式のスコア表が出る。

PRACTICE

このモードはなんといっても自分で好きなところにピンをならべられるのがミソ。スプリットの練習をするにはもってこいというわけだ。



まず画面左上を見ながらピンをならべていく。倒れたピンもここに表示されるぞ。



ただしストライクをとってもグラフィックは出ない。

プレイをもり上げる数々のアメリカンなグラフィック

どんなにいいスコアを出していても、もくもくと試合が進んでいったのではあまりにも単調すぎる。そんな悩みを解決してくれるのがストライクやスペアを出したときに背景に流れるユニークなグラフィックだ。アメリカンなポップ調のグラフィックでひたすらに明るいのが特徴だ。ただしガーターが出たり、合計スコアが低すぎるとおしおきのグラフィックになるぞ。

ガーターはダメよ



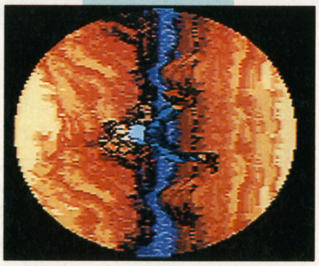
ガーターを出すとこんな罰が待っている。たかがボウリングとナメるなかれ。

ハイスコアマーク



高得点をマークするとキャンギャルのシャンパンシャワーがまっている。

人間失格！



あまりにもスコアが低いと谷底にまっさかさま！　これはあんまりだ。

ナイスプレイ　ヘーイ、コーク！



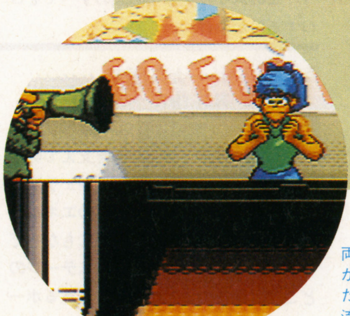
スペアを決めると後ろからポーンとコーラ（？）が飛んでくるのだ。

100tパンチ！



ニッコリと微笑みながらも落ちてきた100tの鉄をまっぷたつ！

ドッカーン!?



両わきからバズーカ砲が！　危ない、と思った瞬間バズーカから手流弾がポロリ。おどろかすんじゃねえ。

いいニオイね



上からふわふわとキレイな花が…。すかさず手にとってニオイを楽しむなんてさすがは女の子だね。



クルクル回る宇宙船を操るのだ

スピンディジーワールド

ACT 8M

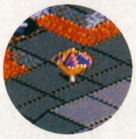
■アスキー■8月7日発売予定■8,800円■パスワード

謎の惑星群を調査するのだ

昔懐(なつ)かしい「マーブル・マッドネス」を思わせるアスキーの新作は、アミガからの移植ゲーム「スピンディジーワールド」。コマの慣性を利用したパズル色の強いアクションゲームだ。

ある日突如(とつじょ)として宇宙空間に現れた惑星群、スピンディジーの影響で、地球に小規模な地震(じしん)や異常気象が起こる。調べたところ、弱点は惑星の各地にばらまかれた宝石ということが判明。この宝石がなくなってしまえば惑星は自爆(じばく)する。さて、地球に平和は戻るかな？

宇宙船を操る



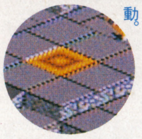
惑星群を探索する宇宙船、ジェラルドくん。

宝石を取る



それぞれの惑星の活動を支えている宝石ちゃん。

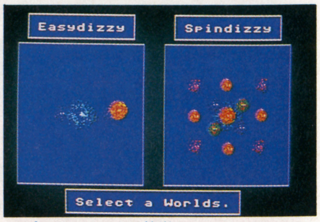
ワープを繰り返す



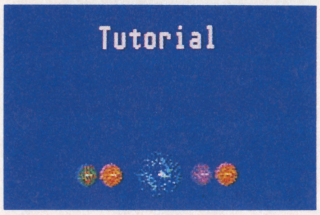
惑星の中はまるで迷宮。宝石を取ったら、ワープで移動。



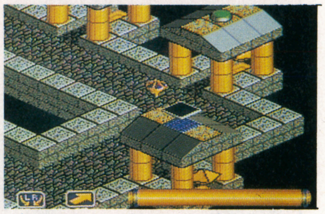
表示は全部英語。だけど、ここの意味さえわかればゲームに支障はない。



スピンディジーより簡単なイージーディジー。この2つのどちらかを選ぶことができる。



回りの惑星から攻略。中心星は、小さな惑星をすべて爆破しないと行けない。



ゲームスタート。下のエネルギーゲージに気をつけながら宝石を取れ！

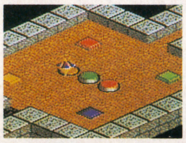
Easydizzyで学ぶSpindizzyの基本

さて、問題の宝石ちゃんは惑星のあちこちにちらばっているわけだけれど、そう簡単にジェラルドくんのものになってはくれない。

あの手この手の仕掛けを施(ほどこ)して、見えるんだけど取れない状態になっている。おまけにジェラルドくんは宇宙船といいながら、コマソックリの形に動きで、コマの慣性まで受け継いでいる。最初は思うように動いてくれないのだ。

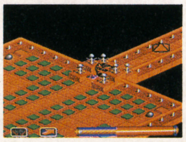
いきなりスピンディジーに行ってもそれは辛(つら)いだけ。まずはスピンディジーの練習面ともいえるイージーディジーで訓練するのがよいだろう。

基本1 スイッチを踏む



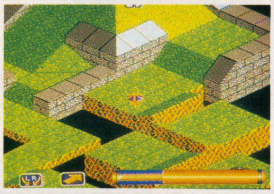
ボタンをみたらとにかく踏んでみること。閉まっていた扉が開いたり、障害物が消えたり、パネルが動いたり何か変化があるはずだ。スイッチの種類はいろいろあるが、色・形に意味はない。

基本2 通路を開く



扉の向こうにある宝石ちゃん。たいていの場合はスイッチを押せばOK。しかし、スイッチもただやたらに踏めばいいというものでもない。ある決められた順番に踏まないと……、なんてこともある。

基本中の基本



惑星はいくつかの面で構成されていて、すべてをクリアするのが爆破の条件。クリアの条件は面によって異なる。まず､その面の目的を見極めよう。

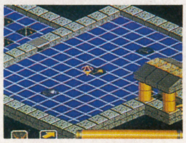


宝石じゃなくて旗のときもある。

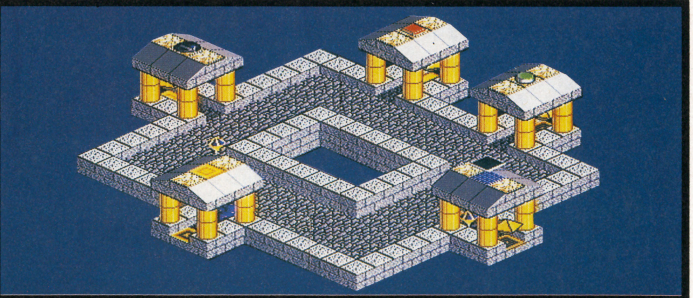


地味だけどこれもリッパな宝石。

基本3 順番にスイッチON



矢印のはいったスイッチはクセモノである。矢印の方向に進めばONになるが、反対の方向に進むとOFFになってしまう。このスイッチはその面のすべてをONするのが条件。

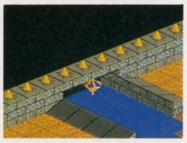


基本4 ボーナス面でエネルギーを補給



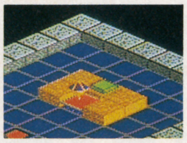
宝石は惑星の活動を支えているが、ジェラルドくんのエネルギー源にもなってくれるなかなかいいヤツ。各ステージのどこか（最後のことが多い）にあるボーナス面でたっぷり補給するのがよい。

基本5 加速してジャンプ



離れたところ、高いところと、フツウにやったんじゃ、ちょっと行けそうもないところにはジャンプで行けばいい。段差を利用してAボタンかYボタンで加速をつければ、遠いところもなんのその。

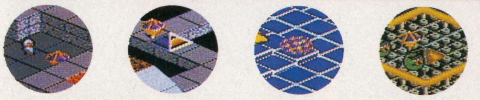
基本6 パネルを動かす



パネルはスイッチで動かすのが基本だが、その面のすべての宝石を取るとパネルが動くなんてこともある。上下するパネルの上でバランスを取るのは難しいが、B・Xボタンを使って安定させよう。

キケン!パワーを吸い取る謎の物体!

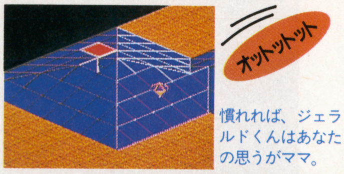
ひたすら宝石を取ることに専念できる面もあるが、世の中そうアマくはない。2段以上の高いところから落ちたとき、通路以外の場所に落ちたときはジェラルドくんはパワーダウンする。また、ナゾのエイリアンがいる面もあり、接触するとやはりパワーダウン。エネルギーが減るとゲームオーバーになるだけに注意したいところだ。



パネル以外の動く物体はすべて注意。貴重なジェラルドのエネルギーを奪っていく。

これは意外!　斜面も登る宇宙船

ジェラルドくんはコマの慣性を受けているので、操作に苦労するが、慣れてくれば、逆にいろいろな芸当をみせてくれる。斜面を登ったり、ジャンプをしたりとけっこう楽しい。ここまでできるようになれば、あなたも一人前だ!



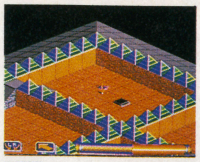
慣れれば、ジェラルドくんはあなたの思うがママ。



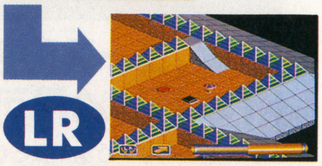
要チェック!見えないところにスイッチ有り

このスピンディジーのなかには、LRボタンで、視点を変えることのできる面がある。操作が思うようにいかないときは視点を変えて見るのも一考。

また、死角にスイッチがあることもあるので、行き詰まったときは必ず視点を変えてみよう。スイッチや通路がないとも限らんぞ。



青のスイッチをいくら踏んでも変化なし。しかし、視点を変えてみると、あるのよね、赤いスイッチが。

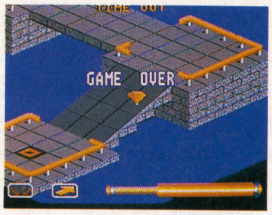


ああ無情……、容赦のない時間制限

各惑星に少ないときでも1個、時間制限内にワープゾーンまで行かなければいけない面がある。この面のときは宝石は無視してもかまわない。制限時間を過ぎるとゲームオーバーになるので慎重に。



滑りやすいアイスワールド。ここでの時間制限はキツイ。



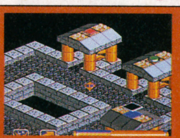
余計なことに気をとられると、このとおり……。

惑星数は30。100以上の面があの手この手で楽しませてくれるよん

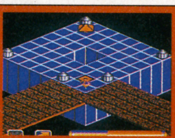


Easy Dizzy

ゲームの基本を教えてくれる。全部で7つの惑星で構成されている。



Tutoria
イージーディジーのなかでも最初にやるべき面。この面で苦労しているようでは先が思いやられますぞ。



Quadrant2
ワープポイントにより各面が複雑に組み合わされている。4つの面から構成されている。



Ramp
恐怖の時間制限面。カチカチという時計のような音にけっこう焦る。ブレーキとアクセルの使い方をマスターせよ。



Splitup
ジャンプのテクニックを学ぶ面。なんとなく広い場所があればそれは加速せよという意味なのだ。



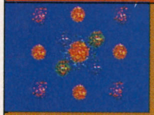
Lavalite
矢印を一定の順番で押さないとクリアできない。かなりパズル性が高い面。熟考を要する。



Gargoyle
ジェラルドのエネルギーを吸い取るモンスターが登場する。上手くよけるテクが必要。



EasyDizzy
TutoriaからGargyleまでクリアしないと行けない、この惑星群の中心星。練習面とはいえ、難度はかなり多め。



Spin dizzy

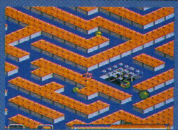
スピンディジーを中心層とする惑星群は、外層8つ、中層6つ、内層8つ、そして中心星と全部で23の惑星から構成されている。まずは外層から挑戦していくことになるのだが、これがイージーディジーよりもだいぶ難しい。かなりアクションの腕前も要求されてくる。いったい中心星のスピンディジーはどうなるのか、不安になるが、とりあえず、外層部分の惑星を紹介しよう。見てもらえばわかると思うが、各面かなりバラエティにとんでいる。惑星ごとに違った攻略の方法が必要だぞ!



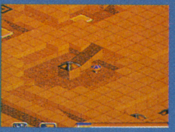
Beginners
ジャンプを多用する。しかも踏切地点に角度がついていてなかなか思う方向に行けない。ひたすら慣れるべし。



WaterWorks
水に囲まれた惑星。しかし、水辺にはサメの姿もあって、のんびりはできない。パネルの動かしかたもかなり複雑に。



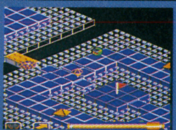
PackAttack
スピンディジー版パックマンといったところ。外層のなかでは比較的楽。パックマンを思わせるエイリアンが登場。



Pramida
"ここはどこ？ ワタシはだれ？"状態になりやすい、迷路のような面。パズル性が非常に高い。根気が必要？



BoxtonCat
マーブル・マッドネスをホウフツとさせる面。ジャンプできる場所もひねって作ってある。アクション性が高い面。



TriPath
恐怖のアイスワールドが存在する面。いったいどうすりゃあのツルツルした面をジェラルドでクリアできるの？



SandyIsland
イージーディジーが懐かしく感じるほど、パネルの動きは複雑に。動かすより止めるのが難しい？ アクション性高し。



Ballace
のっけから時間制限で始まる面。バランスというだけあって、緩急のタイミングが難しい。

気になるエンディング情報

このゲームにはノーマルとイージーの2つのレベルがある。エンディングはスピンディジーをノーマルでクリアした者だけが見られるのだ。



カップインの金属音が聞きたくなった人に贈る

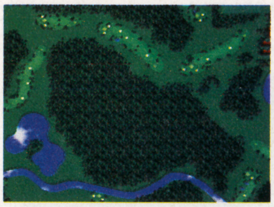
メジャータイトル

SPT
8M

■アイレム■10月発売予定■8,800円■バッテリーバックアップ

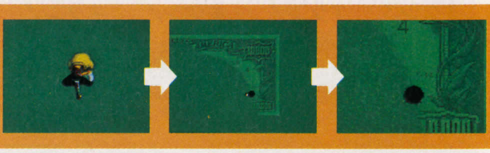
風、コースの読みが勝負を左右する本格的4P可能ゴルフゲーム登場

アイレムのSFC第4弾となるこの「メジャータイトル」は、ビデオゲームからの移植作である。そのビデオゲーム版は、意外なほどサラリーマン層にウケ、第2弾も予定されているほどのヒット作だったのだ。ということは、すなわちこのゲームが非常にリアルでお金を注ぎ込んでもやりたくなる魅力に溢れているということでもある。これまで数々のゴルフゲームが出たが、「メジャータイトル」は中高年の新たなユーザーをも獲得するかもしれない期待作なのだ。



水面に写った雲が動く。このコース紹介で始まるのだ。

オープニングもけっこうなものでして……





画面下のファンクションで球質などを設定。スイングに入るまで、いつでも変更できるぞ。



パター時のパワーは、自分でメモリの数を増やしたり減らしたりして、そのあとで打つのだ。

キミはどのタイプ?

このゲームには4人のキャラが用意され、かならず誰かを選んでプレイすることになる。各人データが極端に違ったりするので、自分の腕、プレイスタイルにあった選手を選ぼう。

パワーヒッター



ショットのパワーはNo.1。テクニックはないものの飛距離は魅力。

DRIVE	■■■■■■■■
POWER	■■■■■■■■
ACCURACY	■■■
HOOK	■■■
SLICE	■■
BACK SPIN	■■■■

オールラウンド



もっとも平均的なプレイヤー。初心者がいちばん使いやすい。

DRIVE	■■■■■
POWER	■■■■■
ACCURACY	■■■■■
HOOK	■■■■■
SLICE	■■■■■
BACK SPIN	■■■■■

テクニシャン



アプローチにテクニックを発揮。トラブルショットもお手のもの。

DRIVE	■■■
POWER	■■■■
ACCURACY	■■■■■■■■
HOOK	■■■■■■
SLICE	■■■■■
BACK SPIN	■■■■■■■■

マジシャン



ミラクルショットを連発。曲打ちでこの人の右に出る人はいない。

DRIVE	■■■■
POWER	■■■■
ACCURACY	■■■■■
HOOK	■■■■■■■■
SLICE	■■■■■■■■
BACK SPIN	■■■■■

SKINS GAME

各ホールごとに設定された賞金を、そのホールでいちばんスコアのいい者が獲得するというゲーム。賞金総額に関係なく、18ホールで争う。ホールごとの賞金だけでなく、ドラコン、ニアピンなどの副賞も用意されている。

ホールごとの賞金をぶん取るのだ!



ジェーンは、3ホール目とニアピン賞でとりあえず30,000ドルを獲得している。



1ホールで成績がドローの場合は、次へ持ち越しとなる。



いまのところいい勝負。ここを取れば優位に試合を進められるぞ。



ホールの賞金を取られても、副賞があるから大丈夫だ。

MATCH PLAY

原則的に人と人、人とCOMPの1対1で争われる。1ホールごとの勝負で、少ない打数で上がったほうが、そのホールを取ることになり、18ホールを戦った時点で多くホールを取ったほうが勝ちとなる。いくら打っても相手より少なければ勝ちとなるので、ヘタでもある程度勝負できる。



COMPはグリーン上から参加する。なんだかキタナイぞ。



ドローもけっこう貴重なのだ。勝ちホールは少なくていい。



いくらバーディーを取っても相手がイーグルなら負け。ダボでも相手がトリプルなら勝ち。



18ホールの長丁場を戦わなくても勝負がつく場合もあるぞ。

ホールごとに勝敗を争え!

芸能界一のゲーム通

渡辺徹に聞く!!「私はスポゲーが好きだぁ」



ドラマにバラエティにと大活躍の渡辺徹氏に唐突にインタビューを慣行した。じつは大阪ＡＢＣで放映中の深夜番組の“夢バイト”という視聴者参加のコーナーで、「メジャータイトル」のタイトル音楽を視聴者が作るという話になったため、そのへんのところをイロイロ聞きにいったのである。



番組に応募し、「メジャータイトル」の音楽を作ることになった谷さん。



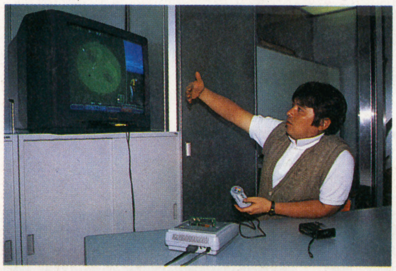
毎回多彩なゲストを迎え、ヤングアダルト情報も満載だ。

――「ナイトＩＮナイト」のメイン司会を務めてらっしゃいますが、どんな番組なんでしょうか？

渡辺　いまを象徴するいろんな情報にスポットを当てて、それをわかりやすく、みんなが納得できるように伝えていくというバラエティ番組ですね。

――夢バイトのコーナーで、作曲家志望の学生さんがアイレムでゲーム音楽を作りましたが、このような成功例は多いんですか。

渡辺　そうですね。あくまでアルバイトということですから、何を基準に成功とするかは難しいですけど、やりたかったことで使っていただいたことで報酬とか、ズバリ使っていただけたということが成功ですから、応募した視聴者が満足するという意味では成功率は高いといえますね。



――渡辺さんは普段どんなゲームで遊んでいるんでしょうか。

渡辺　私の場合は圧倒的にスポーツものですね。野球、ゴルフ、サッカーとか。私はほかの局でファミコンの番組ももってまして、いろいろソフトをね……もらったりするもので(笑)。女房はスポーツものじゃなくてシューティングで気晴らしをしているようですね。日頃の不満をそこにぶつけているらしいんですが(笑)。

――さきほど「メジャータイトル」で遊んでもらいましたが、このゲームの面白さはどこにあると感じられましたか。

渡辺　面白いなと感じたのは、ほかのゴルフゲームより人間味があるところですね。というのはだいたいゲームっていうのはショットにポイントを置いているわけですよ。どこで打つかというパワーね。ところがこれは最初の人間の選択からして、人によって力や技術が違うと。選択をしてその人の能力を考えるところから始まりますから、人間を読んでというのか、なりきってコースを攻めることができるんじゃないかな。ほかのゲームっていうのは、打つポイントとかパワーをね。このゲームの場合、慣れても別の人間にしたら特徴が違うので、より人間的かなと思いますね。

――このゲームの場合、４人のプレーヤーを選択できるわけですが、渡辺さんの実際のプレイスタイルというと、どれに当てはまりますか？

渡辺　マジシャン……ですかね(笑)。でもね、自分の思いどおりにならないマジシャンでね。曲げようと思わなくても曲がるっていうのが(笑)。





「ナイトＩＮナイト」は月～金曜日（11:55～12:55）の毎日、大阪ＡＢＣで放映中。

STROKE PLAY

18ホールの総打数を争うモード。基準となるパーは72打で、これより多く叩けばオーバー、少なく上がればアンダーパーとなる。イーブンからアンダーパーがとりあえずの目標だが、このモードでは参加した相手との勝負というものもかかる。ほかのモードに比べて目標がはっきりしているわけではないので、ほかのモードで遊ぶ前の練習と考えよう。ここで各キャラクターやコースの特徴をつかみ、経験をつむのだ。

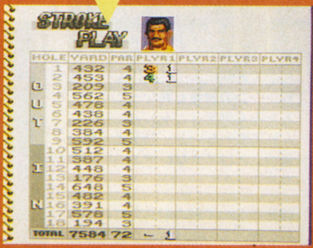


風力とグリーンのカップの位置は、やるたびに変わる。



キャラや球質により、グリーン上の球の転がりも違う。

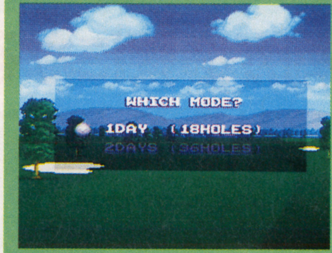
とりあえずイーブンを目標に



HOLE	YARD	PAR	PLYR1		PLYR2	PLYR3	PLYR4
1	432	4	5	1			
2	453	4	4	1			
3	209	3					
4	562	5					
5	478	4					
6	438	4					
7	226	3					
8	384	4					
9	592	5					
10	512	4					
11	387	4					
12	448	4					
13	176	3					
14	648	5					
15	482	4					
16	391	4					
17	578	5					
18	194	3					
TOTAL	7584	72	–	1			

風がなければある程度アンダーパーを出すのは簡単だけど……。なにぶん序盤ですから。

TOURNAMENT



２日間戦うとなれば、そうとうの持久力を必要とする……んじゃないかな。

トーナメントツアーに参加し、優勝を目指すモード。トーナメントは１日(18ホール)、２日(36ホール)の２種類あり、もちろん２日間のほうがスコアを維持するのは難しい。トーナメントモードでは数十名の参加者がすでにスタートを切った状態になっていて、プレイヤーが１ホールを終えた段階でもう順位が出るようになっている。使うホールは一緒だが、相手がどの程度スコアを伸ばしてくるかわからないし、かなり上級者でないと太刀打ちできない。



バーディーでバンザイの図。序盤でバーディーを稼いでおこう。

１ホール終わるごとに順位を発表。発奮材料にはなるが……。

上級者のためのモード

PCエンジンの人気RPGの続編がSFCに堂々登場！

弁慶外伝〜沙の章〜

RPG 12M

■サン電子■発売日未定■価格未定■バッテリーバックアップ

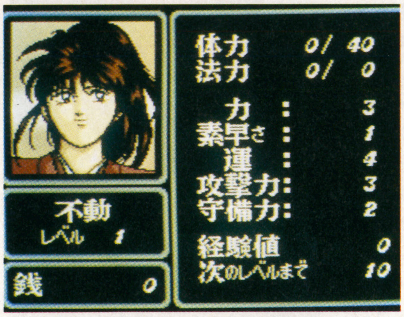
あの名作がどのように生まれ変わるのか？

PCエンジンの名作RPGといわれた「弁慶外伝」(1990年)は、日本の中世を舞台にしたなじみやすいストーリー、リアルに描かれた日本古来の妖怪(ようかい)、そして漫画家＝本宮ひろ志氏による個性的なキャラクターデザインが大きな特色となり、人気を集めたゲームだった。

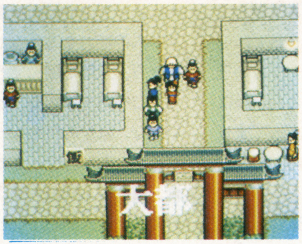
その読編にあたる「弁慶外伝〜沙の章」がSFC版で登場。キャラクターデザインは本宮ひろ志氏ではなくなっているが、ゲームシステムそのほかはPCエンジン版「弁慶外伝」のものを継承(けいしょう)しているもようだ。シナリオ・音楽・グラフィック・操作性にすぐれたRPGが期待できそう。



フィールドに出るとこんな感じになる。前作の音楽はかなり評判が高かったが、今回はフィールドでいったいどんな音楽を聞くことができるのだろうか？



体力はHP、法力はMPのこと。パラメータは力・素早さ・運・攻撃力・守備力の5つ。運は前作になかったが……。



町のなかはこんな感じだ。前作と同じようにコマンド・メッセージなどが漢字表記されることになりそう。



戦闘シーンを見てみよう。前作の戦闘シーンでは敵キャラしか画面にあらわれなかったが、今回は上段に敵キャラ、下段にマイキャラが配置されている。

SLGタイプの戦闘に期待が高まるオリジナルRPG！

アルバートオデッセイ

RPG 未定

■サン電子■発売日未定■価格未定■バッテリーバックアップ

きめこまかい戦術が必要になるかもね！

春のCSG新作発表会で公開され、期待が高まっているサン電子のオリジナルRPGだ。このゲームには最近はやりのSLGタイプの戦闘が採用され、大きな特徴(とくちょう)になっている。地形効果(ちけいこうか)や向き補正率(ほせいりつ)によって同じ攻撃でも与えるダメージが変化するので、テクを要する戦闘になりそうだ。戦闘システムは単純ではなく、キャラのパターンも多いので、かなり動きのある戦闘シーンが楽しめそう。

グラフィックもよく描(えが)きこまれており、戦闘シーンも背景がかなり美しい。RPGファンはグラフィックにうるさいけど、これならナットクしちゃうと思うな。

というわけで、ますます期待が高まるわけだけど、発売はまだまだ先。首を長くして待ってね。



どこで戦闘に入ったかによって戦闘シーンの背景も異なってくる。もちろん地形などをしっかり頭に入れて戦わないと、効率よく敵に勝つことはできないぞ。



開発中なので敵の耐久力はわからないが、この敵は大きな翼で空を飛び、上から攻撃してくるので手こずりそう。勇者の剣で勝つことができるだろうか？





近未来オリジナルRPGスーファミで登場！

メタルマックス2

RPG

8M

■データイースト■発売日未定■価格未定■バッテリーバックアップ

一流のモンスターハンター目指し、戦え不良少年!!

命知らずの賞金稼ぎのモンスターハンターが、戦いを通じて成長していく姿を描いたのがメタルマックスなんだ。昨年ＦＣで発売され、その独創的なシステムとシナリオで多くのファンを獲得したシリーズの第２弾がＳＦＣで登場する。メタルマックスの世界は、国家も存在せず、力あるものが支配する無法地帯。主人公はモンスターハンターとなって、指名手配のモンスターを倒しながら、自分なりのシナリオを作り上げていくんだ。スリルと冒険の旅がキミを待っているぞ。



荒廃した都市。戦争のつめあとを残す残骸のなかを主人公たちがゆく。犬もいるのだ。



コマンド内容は基本的に前作をもとにしているが、システム部はこまごま設定可能。

主人公はモンスターハンターなのだ

主人公は、前作と同じように小さな町に住む不良少年。主人公はモンスターを倒して賞金を稼ぐモンスターハンターにあこがれ、その道を歩みはじめる。お姫様を救うとか、人類の平和を守るなどの目的はなく、あくまで強くなりたいという自分の論理で突き進むことになる。







パワーアップやチューンナップが少年の心をくすぐる

プレイヤーは戦車やバギーなどに乗り込んで戦うこともあるが、その兵器のチューンナップシステムが非常に面白い。自分自身の力がなくたって、兵器にお金をかければいくらでも強くなれるのだ。そのチューンナップもＦＣ版をさらに充実させたものになり、オリジナルの車両を設計できるようにもなった。

このほかにも、メタルマックスの面白さはいっぱいあるんだけど、このスペースじゃ伝えきれない！　続報を待っていてほしい。



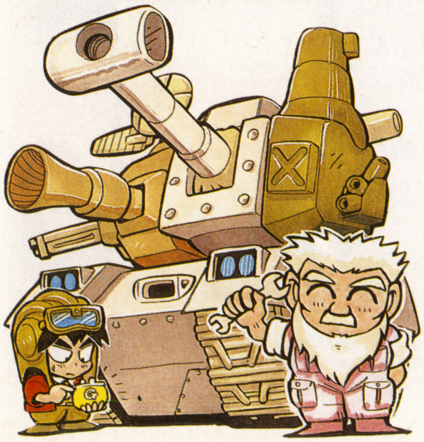
戦車を構成するのはシャシー、エンジン、コンピュータなど6個だ。



平地・草原での戦い。今回は背景がついたうえ、アニメーション処理もする。敵の種類も大幅にアップしたぞ。



砂漠地帯での戦闘。サソリ型のミュータント生物が襲いかかってくるぞ。



METAL MAX 2の特徴

戦車のチューンナップに制限なし

戦車のあらゆる装備を改造できる。砲塔の装備制限もナシだ

船登場!!　戦場がさらに広がる

戦車などを船に乗せて、水上戦もできるようになった！

バトルの臨場感がアップ!!　よりハデに

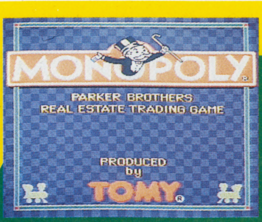
バトルに背景もつき、攻撃効果のグラフィックもハデになった

兵器を使いこなす犬が参加!!

主人公、ソルジャー、メカニックに加え、犬が仲間に！

シナリオもよりドラマチックに展開！

モンスターたちが組織化され、よりドラマ性が強化された



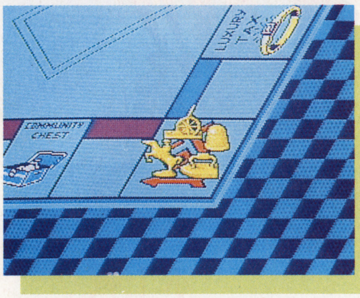
人生の縮図が体験できるのがモノポリーだ！

モノポリー

TAB 8M

■トミー■11月発売予定■9,700円予価(別)■バッテリーバックアップ

絶望こそが、モノポリーの秘めたる魅力？



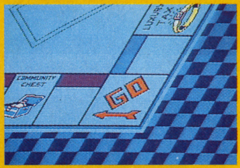
トミーのスーパーファミコン参入第１弾は、「モノポリー」だ。

といっても、「モノポリー」を知らない人にとっては、いち新作ゲームがリリースされるだけかもしれない。しかし、モノポリーユーザーにとっては、これほどうれしいことはないだろう。

また、このSFC版「モノポリー」を手掛けているスタッフがすごい。監修に糸井重里氏、そして第８回モノポリー世界選手権大会で優勝した百田郁男氏。音楽には、すぎやまこういち氏。ゲームプロデューサーは、「MOTHER２」でおなじみの石原恒和が担当しているのだ。

モノポリーとは……？

モノポリーとは、一つの土地や鉄道会社の権利を抵当に入れたり、売買して資金をつくる。土地には家やホテルを建てて収入を得、その収入をもとに権利を買い財産を築いていくという、いわゆる資本主義の権化ともいえるゲームである。



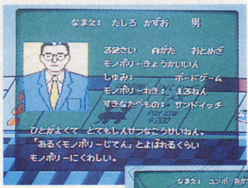
ボードゲームの王様(モノポリー)をSFCで早く楽しみたい。

COMキャラクターは全部で36人

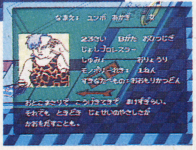
SFC版「モノポリー」には、計36人のキャラクターが登場する。しかもこのゲームは、ニューロファジー機能を採用しているため、キャラクターの行重が、学習により、その場の状況にあわせて変化している。つまり、やればやるだけコンピュータが強くなっていくわけだ。



ニューロファジー機能を採用しているため、COMキャラクターの行動が、状況によって変化する。



登場するキャラクターは全部で36人。イラストはひさうちみちお氏。



１人プレイのほか、人間同士の対戦プレイだってもちろん可能だ。

これぞ資本主義！

6月5日。「モノポリー」の制作発表会が開かれる

６月５日、幕張プリンスホテルで、トミーのスーパーファミコン参入第１弾ソフト「モノポリー」の制作発表会が行われた。

会場には、ゲストとして、モノポリーの現日本チャンピオンでスーパーファミコン版「モノポリー」の監修も担当している糸井重里氏と第８回モノポリー世界選手権大会チャンピオンの百田郁男氏、音楽担当のすぎらまこういち氏、「MOTHER２」や「テトリス２＋ボンブリス」などをプロデューしたゲームプロデューサーの石原恒和氏を迎えて行われた。

発表会では すぎやまこういち氏作曲の「モノポリー」の挿入曲である〝ストリート〟と〝モノポリーの館〟の２曲を弦楽四重奏による演奏なども行われた。また４氏による熱いモノポリー談義などで盛り上がりを見せていた。

スーパーファミコンという媒体でボードゲーム独特の、複雑で人間臭い交渉や駆け引きが、どこまで再現できるか、期待してほしいとのことだ。

誕生50年。世界80ヵ国で楽しまれているモノポリー。

スーパーファミコン版の発売が待ち遠しい。





左から監修の百田郁男氏、糸井重里氏、音楽担当のすぎやまこういち氏、ゲームプロデューサーの石原恒和氏。



百田氏は、第８回モノポリー世界選手権大会の優勝者でもある。



糸井氏とすぎやま氏は、モノポリーフリークとか。発表会では話が盛り上がっていた。



SFCで、ニューヨークへ行きたいか〜ッ！

アメリカ横断ウルトラクイズ

TAB
8M

■トミー■12月発売予定■8,700円予価(別)

勝てば天国、負ければ地獄

15年に続く長期にわたり開催されている「アメリカ横断ウルトラクイズ」がSFCのゲームになって登場だ。

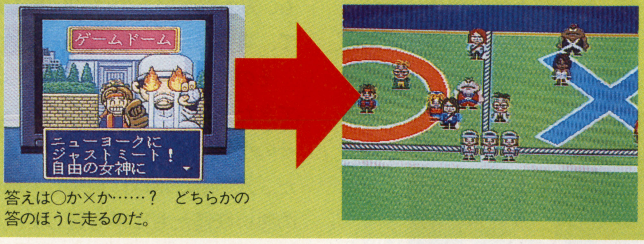
同名タイトルのゲームは、ファミコンやゲームボーイでも発売されているので、そちらのほうを遊んだ人も多いと思う。テレビ番組にいたっては、いまや知らない人はいないって感じの超有名クイズ番組である。その「アメリカ横断ウルトラクイズ」が、今度はSFCで遊べることになったのだ。

ゲーム内容は、おなじみドーム球場で行われる「○×クイズ」。これに勝ち残れば、今度は成田恒例「ジャンケン3ポイント勝ち抜け」だ。そのあとはもちろん「機内テスト」や、「ばらまきクイズ」だってあるぞ。

クイズあり、アクションありのこのゲームは難問・珍問の連続なのだ。

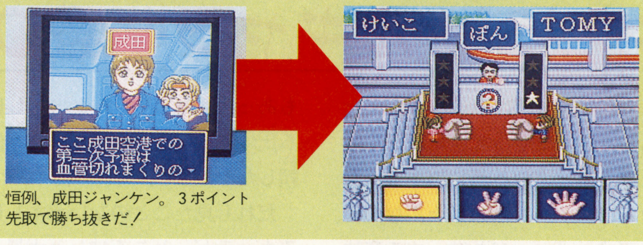


●第一次予選……ドーム球場での○×クイズ



答えは○か×か……？　どちらかの答のほうに走るのだ。

●第二次予選……成田でジャンケン



恒例、成田ジャンケン。3ポイント先取で勝ち抜きだ！

ウォーリーとスーパーファミコンで遊んでみないかい！

ウォーリーをさがせ！〜絵本の国の大冒険〜

PUZ
8M

■トミー■12月発売予定■9,500円予価(別)■バッテリーバックアップ

冒険探しの旅に出ましょう！

「ウォーリーをさがせ！」といえば、こどもから大人まで幅広い人気を得ている絵本。'91年の末までには、絵本4冊の発行部数はなんと620万部という人気No.1のキャラクターだ。

その「ウォーリーをさがせ！」がSFCにも登場する。どんなゲームになるのか、いまから楽しみなのだ。



ここは石器時代の国。どうすればみんなを助けられるのかな？



グラフィックがとてもキレイなのだ。

SFC版「ウォーリーをさがせ！」には、いろんな国が登場する。はたしてウォーリーは、恋人に会えるかな？



みんな！ボクがウォーリーだよ！

絵本の国で大冒険！

このゲームの舞台になるのは、絵本の国、石器時代の国や古代エジプトの国。さらに中世の国などさまざまな国が登場する。宇宙の国へだって、ウォーリーは行ってしまうぞ。

冒険の目的は、恋人のウイルマを探すこと。はたしてウォーリーは無事、ウイルマに会うことができるでしょうか？

1999年の未来を舞台に、鬼太郎ファミリーが大活躍!!

ゲゲゲの鬼太郎

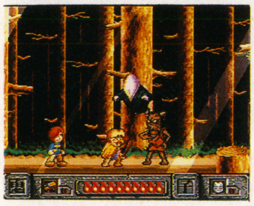
ACT
8M

■バンダイ■9月発売予定■8,800円予価

舞台は1999年、謎の敵が来襲！

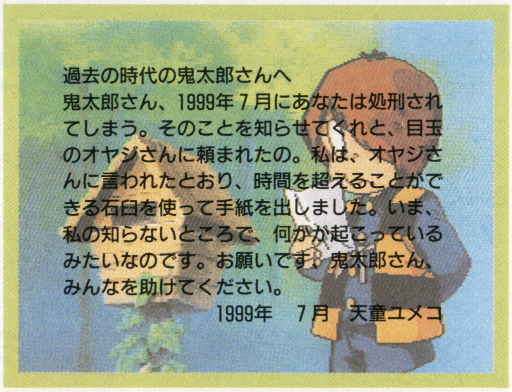
第一報は前々号で紹介したが、今回はさらに詳しくご紹介しよう。

今回は1999年が舞台。といっても、鬼太郎がいるのは1992年なので、事件は未来で起こるのだ。



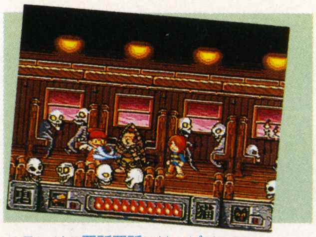
原作「ゲゲゲの鬼太郎」の魅力をあますところなく表現。

その事件とは、未来から送られてきた天童ユメコの手紙だった。その手紙には、宇宙からやってきた3人の敵が地球に飛来し、地球の悪い妖怪たちに手を貸して、鬼太郎たちを妖怪裁判にかけようとしているという。鬼太郎たちのピンチを知ったユメコは時間を超えられる石臼を使い、過去の鬼太郎に手紙を出したのである。はたして未来の鬼太郎たちの運命は……。



オリジナルキャラも盛りだくさん！

今回、鬼太郎は宇宙から妖怪たちを滅ぼしにやってきた新たな敵と戦うことになる。このキャラクターは、ゲームオリジナルなので、世界感のイメージを統一する意味もあって、原作者である水木しげる氏にキャラクターデザインを依頼したとのこと。

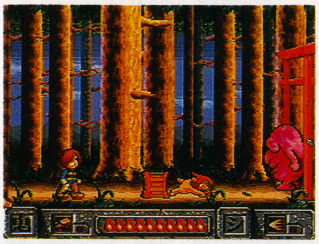


ステージの要所要所には、ビジュアルシーンが盛り込まれているぞ。

だれも見たことのない水木しげるキャラが、ところ狭しと大暴れするぞ。

また、4つ用意されたステージには、巨大なデカキャラも登場する。ゲーム全体で、約30体あまりのデカキャラが登場するぞ。

ゲーム中にはビジュアルシーンもあったり、各章ごとに変化する舞台も山や海、妖怪列車や西洋館など「ゲゲゲの鬼太郎」の世界観を盛り上げてくれる。あっと驚くようなドンデン返しも用意されているとのことだ。



舞台はめまぐるしく変化する。地獄や新宿副都心、西洋館などさまざまなのだ。雰囲気を盛り上げるビジュアルシーンに期待！

2人プレイでは鬼太郎ファミリーが登場！

2人プレイモードももちろんあるぞ。2プレイヤー側では、砂かけばばあ、子泣きじじい、ねこ娘など〝鬼太郎ファミリー〟がオンパレード。鬼太郎と2プレイ側妖怪との合体攻撃も可能なのだ。



ムードたっぷりのビジュアルシーン

鬼太郎が脅威にさらされるのは何も悪い妖怪たちばかりではない。自然界に発生する天変地異も鬼太郎たちの大きな脅威となる。

落石や地割れはもちろんのこと、地震による地形の変化や、妖怪の力による豪雨など、容赦のない自然の猛威が鬼太郎を襲う。

血生臭い妖怪の体のなかや等活、黒縄、焦熱、叫喚などの八大地獄など、地形の面白さもいっぱいなのだ。ムードたっぷりの背景もじっくりと楽しんでくれ。





ビビビのねずみ男も登場！

攻撃方法も実に多彩なのだ

鬼太郎の攻撃方法は実に多彩である。毛針はもちろんのこと、オカリナを使った攻撃やリモコン下駄、ちゃんちゃんこや体内電気など原作に登場する攻撃が、自由自在に操れるのだ。

鬼太郎以外のキャラも砂かけばばあなら砂竜巻、子泣きじじいは石に化けるなど、個性あふれるものばかりなのだ。



攻撃方法は多彩かつユニーク。原作のどおりに再現されているのだ。



うしおととら

●ユタカ・バンダイ
●発売日未定
●価格未定
●ACT●8M

週刊「少年サンデー」で連載中のスーパーホラー伝奇コミック「うしおととら」がSFCに登場だ！

現在、週間「少年サンデー」で連載中の藤田和日郎原作「うしおととら」が、ＳＦＣのゲームになって登場だ。

ストーリーは、ごく普通の中学生だったうしおが、蔵の地下室で「獣の槍」にくぎずけにされた妖怪、とらを見つけるところから始まる。

偶然、見つけてしまった「獣の槍」を手にしたことで、妖怪たちに次々と襲われるうしお。そして父親から死んだと思っていた母親が、実は生きているのだと知らされた。

母親の謎を求めて北海道に向かう、うしおととら。ここにうしおととらの冒険が始まった……。

ゲーム内容は、横スクロールのアクションゲームで、プレイヤーは〝うしお〟か〝とら〟を選択する。ステージは全部で８つ。原作の第一章を１ステージとした構成でゲームが展開するぞ。また、各ステージごとでは、原作のシチュエーションをリアルに再現。ストーリーを〝見せる〟演出がたくさん盛り込まれているとのことだ。

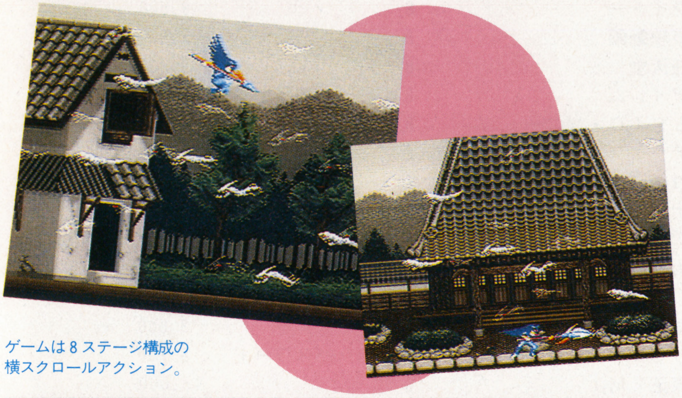


〝うしお〟は槍で、〝とら〟は爪や火炎、電撃などで戦うことができるのだ。



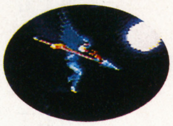
もちろん、登場するキャラも原作のまま。

うしおととらの絶妙なコンビネーションがＳＦＣで楽しめる。



ゲームは８ステージ構成の横スクロールアクション。

登場するキャラクターも原作どおり



うしお
獣の槍をもつ少年。主人公。



鏢
不思議な呪術を使う。とらの命を狙う。

とら
うしおに取り憑いている妖怪。



凶羅
獣の槍を取り戻しに来た法力僧。



中嶋悟監修 SUPER F-1 HERO

中嶋悟がSFCで登場する！

●バリエ ●価格未定
●10月発売予定●RAC

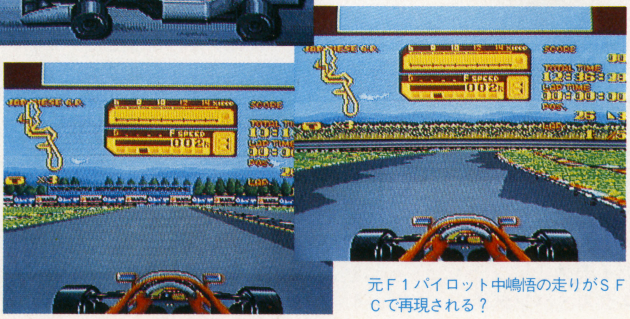
バリエの他機種で発売している中嶋悟が監修したF1レースゲームがいよいよＳＦＣにも登場するぞ。

今回お届けする画面写真は、先日行われたおもちゃショーで撮影したものだ。

そこで開発中のものを実際にプレイしてみたけど、スピード感はかなりあったし、ハンドリングもなかなかいい感じだったぞ。







画面はコクピットから見たもの。臨場感あふれるものだ。

元Ｆ１パイロット中嶋悟の走りがＳＦＣで再現される？

 画面写真は開発中のものです。

Psycho Dream

精神世界を舞台にしたアクション

●RIOT●価格未定
●12月発売予定●ACT

RIOTのSFC第１弾は、オカルト色の強いアクションゲームだ。主人公はイラストで紹介しているリョウとマリア。この２人はデバッカーとして、ヴァーチャルムービー「Pycho Dream」のなかにプレインアウトした病弱の少女、沙耶香をリターンさせるために、ダイビングを試みた……。マッド・サイエンティックなストーリーに心惹かれる人もいるだろう。

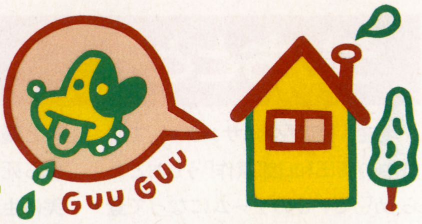
ゲーム内容のほうもアスレチック色が強く、数種のアイテムとパワーアップがある。東京を仮想した全６ステージも面白そうだ。







最新ソフト情報 NEW SOFT SCHEDULE



発売日	ゲーム名	ジャンル	メーカー	メガ数	バックアップ	価格(消費税)・円
7月3日	スーパーボウリング	SPT	アテナ	4		8,300
7月3日	PGAツアーゴルフ	SPT	イマジニア	4	○	8,500
7月3日	パロディウスだ!	SHT	コナミ	8		8,500
7月3日	ライトファンタジー	RPG	トンキンハウス	8	○	8,900
7月3日	スーパーオフロード	ACT	パックインビデオ	4		6,900
7月3日	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	メサイヤ	8	パスワード	8,800
7月10日	ゆうゆのクイズでGO!GO!	TAB	タイトー	8		8,500
7月10日	北斗の拳5	RPG	東映動画	8	○	8,900
7月14日	マリオペイント	ETC	任天堂	8	○	9,800(込)※
7月17日	ダイナウォーズ~恐竜王国への大冒険	ACT	アイレム	8	パスワード	8,800
7月17日	HOOK(フック)	ACT	EPIC・ソニー	8		8,500
7月17日	キャプテン翼III	SLG	テクモ	8	○	8,900
7月17日	鈴木亜久里のF1スーパードライビング	RAC	ロジーク	8	○	8,800
7月23日	サンドラの大冒険~ワルキューレとの出逢い~	ACT	ナムコ	8	パスワード	8,300
7月24日	ブレイゾン	SHT	アトラス	8		8,500
7月24日	飛龍の拳S・ゴールデンファイター	ACT	カルチャーブレーン	12	パスワード	9,800
7月24日	パチンコウォーズ	SLG	ココナッツジャパン	8	パスワード	9,500
7月24日	T.M.N.T.	ACT	コナミ	8		8,500
7月24日	ウルティメイトフットボール	SPT	サミー	8	パスワード	8,700
7月24日	サイバリオン	ACT	東芝EMI	8		8,600
7月24日	スーパーF1サーカス	RAC	日本物産	8	○	8,800
7月24日	アースライト	SLG	ハドソン	8	○	8,500
7月31日	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	サン電子	8	パスワード	8,500
7月31日	KING OF THE MONSTERS	ACT	タカラ	8		8,800
7月31日	機甲警察メタルジャック	ACT	アトラス	8		8,800
7月予定	3×3EYES~聖魔降臨伝	RPG	ユタカ・バンダイ	8	○	9,500(予価)
8月3日	スーパー大航海時代	SLG	光栄	8	○	11,800
8月7日	スピンディジーワールド	ACT	アスキー	8	パスワード	8,800
8月7日	ホーム・アローン	ACT	アルトロン	8		8,800(予価)
8月7日	ファランクス	SHT	ケムコ	8		8,900
8月7日	スーパープロフェッショナルベースボールII	SPT	ジャレコ	8	○	9,000
8月7日	初代熱血硬派くにおくん	A/R	テクノスジャパン	8	○	8,900
8月7日	スーパー桃太郎電鉄II	TAB	ハドソン	8	○	8,800
8月7日	パイプドリーム	PUZ	BPS	4	パスワード	7,500(込)
8月上旬	SUPER PANG(スーパーパン)	ACT	カプコン	4		7,500
8月予定	ドラゴンクエストV天空の花嫁	RPG	エニックス	12	○	9,600
未定	MOTHER2~ギーグの逆襲	RPG	任天堂	12(予)	○	未
10月予定	スーパー倉庫番(仮)	PUZ	パックインビデオ	未	未	未
8月予定	CBキャラウォーズ	ACT	バンプレスト	8		8,500
8月予定	キン肉マンDIRTY CHALLENGER	SPT	ユタカ・バンダイ	4		7,800
8月予定	スーパー麻雀	TAB	アイマックス	4		8,000
9月18日	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	TAB	パルソフト	4	未	8,800
9月予定	ガンフォース	SHT	アイレム	4		8,500(予価)
9月予定	大戦略エキスパート	SLG	アスキー	8	○	9,800(予価)
9月予定	SD機動戦士ガンダムV作戦始動	ACT	エンジェル	4		7,800(予価)
9月予定	スーパー麻雀大会	TAB	光栄	4	○	9,800
9月予定	スーパー提督の決断	SLG	光栄	未	未	未
9月予定	アクスレイ	SHT	コナミ	8		未
9月25日	ソニックブラストマン	ACT	タイトー	未	未	未
9月予定	アクロバットミッション	SHT	テイチク	8		8,800(予価)
9月予定	スーパーガチャポンワールド・SDガンダムX	SLG	ユタカ・バンダイ	8	○	9,500(予価)

※マウスつき

発売日	ゲーム名	ジャンル	メーカー	メガ数	バックアップ	価格(消費税)・円
未定	ゲゲゲの鬼太郎	ACT	バンダイ	8	パスワード	8,800(予価)
9月予定	ステルス	SLG	ヘクト	8	○	未
10月16日	リターン・オブ・双截龍	ACT	テクノスジャパン	8		8,600
10月予定	真・女神転生	RPG	アトラス	12	○	9,800
10月予定	メジャータイトル	SPT	アイレム	8	未	8,500
10月予定	中嶋悟監修SUPER F-1 HERO	RAC	バリエ	8	未	8,900(予価)
10月予定	アダムス・ファミリー	ACT	ミサワエンターテインメント	8	未	未
10月予定	ソングマスター	RPG	やのまん	8	○	未
11月予定	パワーアスリート	ACT	金子製作所	8		未
11月予定	モノポリー	TAB	トミー	8	○	9,700(予価)
11月予定	信長公記	SLG	やのまん	8	○	未
12月予定	DEVASTATOR	ACT	ウルフ・チーム	未	未	未
12月予定	ファイナルファイトII(仮)	ACT	カプコン	8		8,500(予価)
12月予定	ラッシング・ビート乱	ACT	ジャレコ	未		未
12月予定	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	トミー	8		8,700(予価)
12月予定	ウォーリーを探せ！絵本の国の大冒険	PUZ	トミー	8	○	9,500(予価)
12月予定	新日本プロレスリング公認超戦士IN闘強導夢	SPT	バリエ	未	未	未
12月予定	機動装甲ダイオン	SHT	ビック東海	未		未
12月予定	Psycho Dream	ACT	日本テレネット(RIOT)	8	未	未
12月予定	バトルサッカー〜フィールドの覇者〜	SPT	バンプレスト	未	未	未
年末予定	メタルマックス2	RPG	データイースト	8	○	未
年末予定	ジャングルウォーズ2	RPG	ポニーキャニオン	12	○	9,500(予価)
93年予定	マジックポケット	ACT	PCMコンプリート	8		未
今秋予定	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	カプコン	8	○	未
今秋予定	シルヴァ・サーガII	RPG	セタ	8	○	8,900(込)
今秋予定	ヒーロー戦記〜プロジェクトオリュンポス〜	RPG	バンプレスト	12	○	9,600
今冬予定	重装機兵ヴァルケン	ACT	メサイヤ	8		未
年内予定	早差し　二段森田将棋	TAB	セタ	未	未	未
年内予定	熱血高校ドッジボール部(仮)	SPT	テクノスジャパン	12(予)	未	未
年内予定	パリ〜モスクワ〜ペキン・マラソンレイド	RAC	メルダック	8	○	未
未定	ガーディアンブレイド	A／R	HAL研究所	8	○	未
未定	お茶の間伝説	TAB	アイ・ジー・エス	8	○	未
未定	哭きの竜(仮)	TAB	アイ・ジー・エス	未	未	未
未定	エイリアンVSプレデター	ACT	アイ・ジー・エス	未	未	未
未定	デスブレイド	ACT	アイマックス	未	未	未
未定	デュアルオーブ	RPG	アイマックス	未	○	未
未定	ウィザードリィV	RPG	アスキー	8	○	未
未定	ワンダーブック	RPG	アスク講談社	未	未	未
未定	レナス	RPG	アスミック	未	○	未
未定	シムシティー2	SLG	イマジニア	未	未	未
未定	ポピュラス2	SLG	イマジニア	未	未	未
未定	シムアント	SLG	イマジニア	未	未	未
未定	メガロマニア	SLG	イマジニア	未	未	未
未定	F-29	SLG	イマジニア	未	未	未
未定	46億年物語	ACT	エニックス	12		9,600
未定	ソルスティスII(仮)	A／R	EPIC・ソニー	8	○	未
未定	ロードモナーク	SLG	エポック社	4	○	未
未定	BREATH OF FIRE	RPG	カプコン	12	○	未
未定	ミッキーマウス(仮)	ACT	カプコン	8		8,500(予価)
未定	(シェラザード伝説)黄金の帝国	RPG	カルチャーブレーン	未	○	未
8月予定	スーパーウルトラベースボール2	SPT	カルチャーブレーン	4	○	8,800
未定	SD飛龍の拳(仮)	ACT	カルチャーブレーン	未	未	未
未定	飛龍の拳S・ファイティングウォーズ	ACT	カルチャーブレーン	未	未	未
未定	オウガバトル	SLG	クエスト	8	○	未
未定	ミステリーサークル	PUZ	ケイアミューズメントリース	未	未	未
未定	あしたのジョー	SPT	ケイアミューズメントリース	未	未	未
未定	2020年スーパーベースボール	SPT	ケイアミューズメントリース	未	未	未
未定	トップレーサーII	RAC	ケムコ	未	未	未
未定	MADARA2	RPG	コナミ	未	未	未
未定	スーパーノヴァ	SHT	コピアシステム	未		未
未定	バルバロッサ	SLG	サミー	未	未	未

発売日	ゲーム名	ジャンル	メーカー	メガ数	バックアップ	価格(消費税)・円
未定	アルバートオデッセイ(仮)	RPG	サン電子	未	未	未
未定	弁慶外伝～沙の章	RPG	サン電子	12	○	未
未定	半熟英雄(仮)	SLG	スクウェア	未	未	未
未定	ノスフェラトゥ	ACT	セタ	未		未
未定	エキゾースト・ヒートII	RAC	セタ	未	未	未
未定	餓狼伝説	ACT	タカラ	未	未	未
未定	少年アシベ	未	タカラ	未	未	未
未定	アミュージングドリーム	RPG	タカラ	未	未	未
未定	おざなりダンジョン	RPG	DATAMポリスター	未	未	未
未定	負けるな！ 魔剣道	ACT	DATAMポリスター	未	未	未
未定	フィールドランド	RPG	DATAMポリスター	未	未	未
未定	ザ・ラストバトル	RPG	テイチク	未	未	未
未定	コンバットライブス	ACT	テクノスジャパン	未		未
未定	つっぱり大相撲・立身出世編	SPT	テクモ	未	未	未
未定	北斗の拳6(仮)	ACT	東映動画	未	未	未
未定	バックトゥザフューチャー2(仮)	RPG	東芝EMI	未	未	未
未定	ザ・ソードマニアック	ACT	東芝EMI	未	未	未
未定	芹沢信雄のバーディトライ(仮)	SPT	東宝	未	未	未
未定	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店	未	未	未
未定	サイバーナイト	RPG	トンキンハウス	未	未	未
未定	マサカリ伝説・RPG編(仮)	RPG	トンキンハウス	未	未	未
未定	バレーボール(仮)	SPT	トンキンハウス	未	未	未
未定	スーパーピンボール	TAB	ナグザット	未	未	未
未定	スカイミッション	SLG	ナムコ	8	未	未
未定	コズモギャング・ザ・ビデオ	SHT	ナムコ	未	未	未
未定	スパークリングショット	SPT	任天堂	4		8,000(込)
未定	ELFALIA	RPG	ハドソン	未	未	未
未定	ホールインワン賞金王バトル	SPT	HAL研究所	未	未	未
未定	フェイスボール2000	ACT	BPS	4	未	未
未定	スーパーバレー'92(仮)	SPT	ビデオシステム	未	未	未
未定	ヒューマン・グランプリ(仮)	RAC	ヒューマン	未	未	未
未定	ドラゴンズ・アース	SLG	ヒューマン	未	未	未
未定	セプテントリオン	ACT	ヒューマン	未	パスワード	未
未定	イーハトーヴォ物語	RPG	ヘクト	8	○	未
未定	雲にのる	RPG	ヘクト	未	未	未
未定	スーパービックリマン	ACT	ベック	未	未	未
未定	バズー！魔法世界	RPG	ホット・ビィ	8	○	未
未定	スーパーブラックバス(仮)	SLG	ホット・ビィ	未	未	未
未定	バトルトード	ACT	メサイヤ	8		未
未定	らんま1／2爆烈乱闘篇	ACT	メサイヤ	12		未
未定	サージェントサンダース コンバット	SLG	ヨネザワ	未	未	未
未定	ギミアぶれいく史上最強のクイズ王決定戦SUPER(仮)	QIZ	ヨネザワ	未	未	未
未定	対決!! ブラスナンバーズ	ACT	レーザーソフト	8	パスワード	8,500
未定	マイト・アンド・マジック BOOK2	RPG	ロジーク	未	未	未
未定	トールキンの「指輪物語」	RPG	ロジーク	未	未	未

ACT……アクション SHT……シューティング RPG……ロールプレイング ADV……アドベンチャー SLG……シミュレーション SPT……スポーツ RAC……レース PUZ……パズル TAB……テーブル A／R……アクションロールプレイング QIZ……クイズ ETC……そのほか

ハミダシ 新作コーナー

人気コミックが2本ゲーム化される。

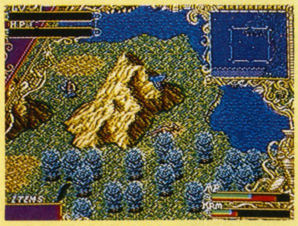
まず、ユタカ・バンダイの新作は、週刊少年サンデー連載のマンガ「うしおととら」をゲーム化したもの。詳細は本誌P.53を見てほしい。

そして、新規参入のコブラチームから、週刊少年ジャンプ連載のマンガ「ジョジョの奇妙な冒険」をゲーム化したものを発売予定。詳細は未定。

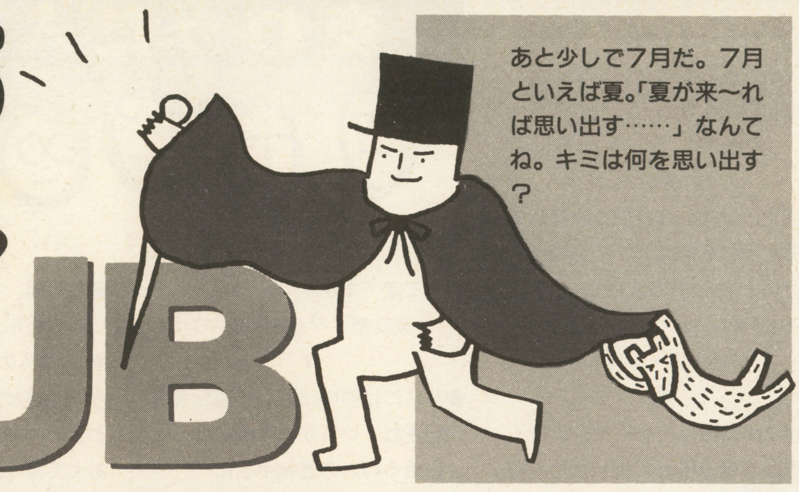
ミサワエンターテインメントから「プロサッカー2」(仮称)が発売される。こちらも紹介記事(P.68)を見てほしい。

アクレイムジャパンの新作が3本。「スーパーリニアボール」(ACT)「クリスティズファンハウス(仮称)」(ACT)「スーパーフルメタル」(SLG)

右はヒューマンのSLG「ドラゴンズアース」の画面写真だ。次号で紹介予定だ。



すうぱあはみこんCLUB



あと少しで7月だ。7月といえば夏。「夏が来〜れば思い出す……」なんてね。キミは何を思い出す?

頑固オヤジの縁側

250 BANK

最近の先公は、サラリーマンって感じだな。それがいいのか悪りぃのかワシにはわからねぇが、どうしたもんかね。なぁ、源さん……。

来月のテーマ

●キミの夏休みの計画!●

■ボクの学校の保健のM先生は、授業で皮膚呼吸を教えるためだといって東京まで行き、金粉ショーを見てきたという、ちょっと変わった先生である。

(大分県・O・G・T)

●ショーといやぁ思い出すよな、昔、村祭りでやってた「ゼンジー北京のマジックショー」を。あいつはたいしたもんよ。親指をつけたり取ったりするんだからな。あれにはワシもド肝を抜かれたよ。

ほんと、ビックリしたな〜もぉ〜。

■理科の先生は、知らない川を見るとマウンテンバイクで、その川の上流を突きとめるというワイルドな男です。

この間は東京湾に出たそうな。

(神奈川県・Fukuwan)

●ちょっとおかしくはねぇかい? 上流っていうのは、山のほうにあるんじゃねぇのか? 海に向かうんじゃ、ちょっと検討はずれってもんだ。

そんなことも知らずに先公をやってるようじゃ、お先真っ暗だねぇ、くわばら、くわばら。

■ボクの学校の生徒指導の先生は、頭髪や服装にはうるさいくせに、自分はリーゼントで、しかも車はシャコタンだ。

(愛知県・田んぼ山)

●先公がやってるんだから、自分たちもいいだろうなんて思うのはいけねぇな。

それじゃあよ、ハゲの先公のマネしてお前ぇさんもハゲにするのかい?

水虫の先公のマネして水虫をわずらうのかい? やらねぇだろ。

そしたら、そんなこと言っちゃいけねぇな。

でもな、ワシみてぇな立派な人間のマネは、ドンドンマネしねぇといけねぇよ。

■ボクの学校の理科の先生は、自分の頭がハゲてることをいいことに「進化していく人は頭がハゲるのだ」とぬかしている。

(佐賀県・マジックハンド)

●オイオイ、先公の言ってることは間違ってるぜ。このワシを見てみな。

こんなに頭がいいのに、ついこの間まで腰まで髪の毛があったんだぜ。いわゆるワンレンってやつよ。ボディコンはしてねぇけどな。

ハゲて悲しい気持ちはわからねぇでもないが、生徒にウソをいっちゃいけねぇな、なぁ、せ・ん・せ・い。

■ボクの学校の音楽の先生は、最初の授業でギターをもち出し「先生のテーマソングを覚えよう」といい、いきなり「さあ、みんなも、いっしょに……」などといって、みんなの笑い者になっていた。

(広島県・リトルシヴァア)

●自分のテーマソングがあるなんて、うらやましい先公じゃねぇか。ワシにもテーマソングがあればなぁ。

だれか、ワシにもテーマソングを作ってくれねぇかな。渋〜い、演歌でな。

■私が通っていた女子校で、夏のプールの授業のとき、なぜか先生が一緒にチャプチャプつかってるのよね〜。25才の男の先生だったワ。

いま、考えると「?」

(愛知県・スケベ教師)

●クゥーッ! その先公の気持ち、痛いほどわかるねぇ。なんたって男の憧れる職業は、1番台、2に内科医、3、4がなくて、5に女子校教師って言うくれぇだからな。

ワシもあと20歳若けりゃ、女子校の先公になってみてもよかったかもな。



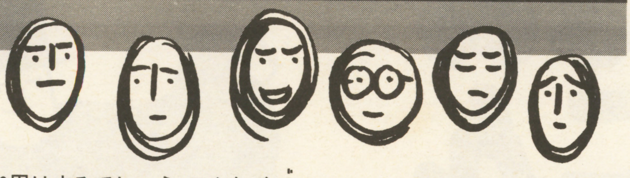
ワシとペアルック

250BANK



群馬県・小林輪
ハンテンは男の身だしなみよ。T・P・O に合わせて着こなさなくちゃ〜な。

変わった人たち



●ボクがこの本を読み始めたころ、「バンク」というものは、おもちゃ屋で使えるものだと思っていた。ああ、若かった……。

（愛知県・ゲーマーポン太）

▼

●ボクの学校の体育館を改築している会社の名前は「太平兄弟建設」といいます。ボクは、そこに「サブローとシローはいるのか」と思った。

（神奈川県・レオンハルト）

▼

●ボクの友達は、ゲーセンに行くとき必ず自分専用の折りたたみ椅子を持参します。

（秋田県・ストロングタメ吉）

▼

●シャモジと一緒にご飯を炊いた母ちゃん。

（徳島県・渡辺のアナベベ）

▼

●ボクにはテーブルのまわりを回りながら歯みがきをしてしまうという癖があります。ちなみに1回で100周はするでしょう。こんなボクって変ですか？

（東京都・フライングマン命）

▼

●バスには前の出入口に運転手名が記されているが、学校に行くときに乗るバスの運転手名に「○○桃太郎」というのを見た。いまどき桃太郎とは珍しいと思った。

（東京都・天空の花婿）

▼

●「ファイナルファンタジーⅣ」の月面で魔導船から外に出ると、呼吸困難でゲームオーバーになりそうなので、なかなか外に出て行けなかったのは私だけだろうか？

（鹿児島県・春道列樹の子）

▼

●この前、中古屋にソフトを売りに行ったら、店員が「身分証明書を」と言うので、予備校のを出したら「予備校のは証明になりません」と言われた。非常にマヌケだった。あえて言う、好きでやっているんではない。

（埼玉県・中田幸一）

▼

●友達と一緒にＮＨＫのノド自慢を見ていたら、友達がポツリとつぶやいた。
「この司会者、高田純次より心がないな……」
その言葉に圧倒されて、しばらく口がきけなかった。

（青森県・オッペケパ）

▼

●小さいころ、「ファミコン本体でPCエンジンができるかもしれない」と思って、PCエンジンのカードをムリヤリ差し込んで壊しかけたのはオレだけか？

（東京都・西洋の虫けら）

▼

●ボクのジイちゃんは、子どもの日にバアちゃんにプレゼントをねだっていた。

（北海道・ライオン太郎）

▼

●本当は80点のテストだったのに、少しのラクガキで0点にしたボクの学校のＴ先生。

（愛知県・Shigeing?）

▼

●うちの母は、頭痛や腹痛がおきるとすぐ体重計にのります。
何の関係があるのかボクにはわかりません！

（横浜市・レレレのレー）

お国じまんだス！

▲オレの通っていた小学校は「うまかっちゃん」のＣＭに出たことがある。

（福岡県・オロチョンパ）

▼

▲オレの家のまわりには、キャベツ畑や林などがたくさんあるので、朝の気温は都心よりも3度ほど低い。

（東京都・バビッチ）

▼

▲ボクの通っていた小学校には校歌があったらしいのだが、歌ったことも聞いたこともない。大きな行事のあったときには、決まって「元気な子」などという歌を歌っていた。こんな学校があってもいいのだろうか？

（奈良県・あべぶ）

▼

▲オレんちの近くには、渋谷洋一が行きたくなるような〝極めて危険性の高い〞10円ゲーセンがあります。

（東京都・ちゃんぢゃかぢゃーん）

▼

▲5月のある日、ＴＶを見ていると画面に「ＦＦ」の文字が…。私は「ファイナルファンタジー」の略称かと一瞬思ってしまったが、実はここ、広島の春の最大のイベント「フラワーフェスティバル」の略称だったのだ。広島に住んで丸3年。まだまだ修行が足りない私であった。

（広島県・広島県民失格）

▼

▲ボクの住んでいるところには、「山奥注意」というワケのわからん看板がいたるところにある。ヒバゴンでも出るのだろうか？

（岡山県・オレは山賊）

女性の井戸端会議

◎ゲームソフトを買うとき「私が遊ぶ」というのを店員さんに悟られぬよう、「プレゼント用に包装して、リボンもお願いします」とか言って、店員さんの手をわずらわすのは、きっと今年26才になる1児の母の私だけでしょう……。

（北海道・ジャッキーチョン）

▼

◎ヤバそうなゲーセンも平気な私ですが、初心会で後ろに並ばれるのだけは恥ずかしい。だって下手なんだもん。

（静岡県・エルシト2）

▼

◎最近、安心して遊べるゲーセンが増えて嬉しい（私は下手なうえに、すぐムキになるのでほかの方々にメーワクなヤツだろうな）。まあ、女だからということで、いろいろあるけれど、しりごみしてるとソンするゾっ。みんなガンバろう！

（東京都・うるふ）

▼

◎私は勉強で忙しいのに、こんなものに熱中していていいのでしょうか？

（沖縄県・ＢＡＮＫ）

▼

◎前にアンケートハガキを出したら、マリオのメタルマスコットが当たったんです！　スッゴク嬉しくて友達や主人に話したら、「家のなかでファミコンばかりしてると思ったら、ハガキまで出してたの？　オタクねぇ」と言われてしまった。「私を宅八子と呼んで」とおちゃらけてたけど、本当は頭にきてたのよね。ほかにもゲーム好きの友達はいるけれど、主婦だっつーだけでそう思われてます。

（北海道・ＹＯＹＯ）

あなたの水晶玉

今週は「光栄が今後出すゲーム」について占ってもらいます。

◆光栄はついにアーケードにもＳＬＧを出す。そのタイトルは「新・信長の野望・戦国時代だよ全員集合！」

（新潟県・けーたん）

◆な、なんと、ついにシューティングゲームを出すようじゃ！ その名も「戦国戦記・流鏑馬」！

（静岡県・昇龍樹）

◆ＳＬＧビギナーの私としては「三國志・イージータイプ」を出してほしい。登場人物は太郎や次郎、勝負はジャンケンというように。

（静岡県・チキチキマシン）

◆光栄とコナミが共同で作ったゲーム「ゴーファーの野望〜全国版〜」というシューティングシミュレーションを出す。「殿！ ここはスピードアップをなされませ」

（長野県・たーぼＲ）

◆「水戸黄門・八兵衛の諸国漫遊グルメ旅」！ 内容は、水戸黄門に出てくるあの〝食いしんぼうのウッカリ八兵衛〟が黄門様とテレビのような旅をしながら、各地のグルメを紹介するのだ。

（大阪府・タオ・ホー）

◆「経済大国日本・終戦からの復興」。終戦後、ＧＨＱが日本の首都を決めるために現在の都道府県から場所を選び、いちばん最初に人口が１億人を突破したところを首都にするというゲーム。

（埼玉県・諸葛亮光栄）

◆信長シリーズの弥生時代版が出る。その名も「卑弥呼の野望」。

（高知県・ぴう〜）

◆数ある会社から１社選び、任天堂より大きな会社にする。その名も「ファミコン業界物語」が発売される。広告を出したり、ゲーム大会をして知名度を上げろ！ しかし、クソゲーを発売するとアッという間に倒産、ゲームオーバーだ！

（東京都・踊る脳細胞）

◆ズバリ「スーパー三國志」だ！

（同案多数（ＢＡＮＫなし））

―占い仙人より

なかなか名（迷）作のアイデアが多かったぞよ。次のお題は〝ゲームのエンディング〟じゃ。

次（No. 15）のお題は
ゲームのエンディング

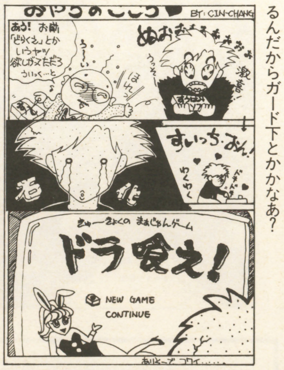
マンガ天国 250 BANK

熊本県・魔人



ごめんね。サミアどんってよく知らないのだ。でもきっと似てるんだろう（いいかげん）。

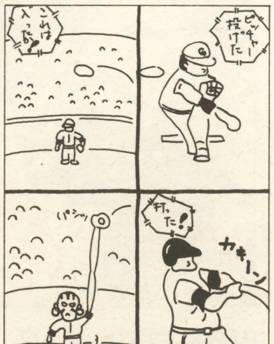
東京都・CIN-CHANG



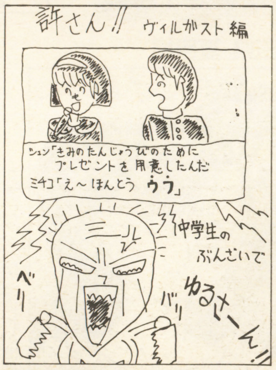
こんなソフトどこで売ってんの？ おやぢが買ってくるんだからガード下とかかなあ？

埼玉県・ミンクの子

とってもシンプルなストⅡネタ（？）だ。イイ味出してるけどね。



香川県・魁!!BLUES



おいおい、大人げないぞ。でも「ウフ」か……。

『すうぱあはみこんCLUB』への応募方法

『すうぱあはみこんＣＬＵＢ』の募集コーナーは以下のとおり。各自よく読んで応募してほしい。

■頑固オヤジの縁側（250BANK）

突然隠居してしまった、コツコツババアのあと継ぎは、そのひ孫の頑固オヤジだ。みんなの身の回りで起きたいろんな出来事を報告してくれ。７月のテーマは、〝今年の夏休みの計画〟だ。

■変わった人たち（200BANK）

これまでの〝じっちゃん、ばっちゃん〟〝オラが学校〟〝竹馬の友〟〝ボクの弱点〟などをまとめたコーナーだ。身の回りの、ちょっと変わった人（自分を含めた）やペットを知らせてほしい。

■お国じまんだス！（200BANK）

自分の住んでいる土地を自慢してちょーだい！

■女性の井戸端会議（200BANK）

日ごろから言いたいことのある女性のためのコーナー。

■あなたの水晶玉（200BANK）

毎号決めたお題の未来を予知してもらうぞ。次（No.15）のお題は〝ゲームのエンディング〟だ。お題も募集中だよ（100BANK）。

■マンガ天国（250BANK）

ついに（？）コーナーとして独立したのだ。するどい４コママンガを描いてくれ。鉛筆はダメだよ。

＊〝絶対反対・とにかく賛成〟のコーナーは『すうはみネットワーク』の〝いいたいフォーラム〟に合併するので、何か意見がある人は〝いいたいフォーラム〟のほうへ応募してほしい。

そのほかにも、面白ければ、突然コーナーを作って採用したりするので、ドシドシ応募してほしい。

応募上の注意点は、ペンネーム希望者ははっきり書くことと、１枚のハガキにはひとつのコーナーだけを書くこと。

なお、応募された作品は、返却しませんのでご了承ください。

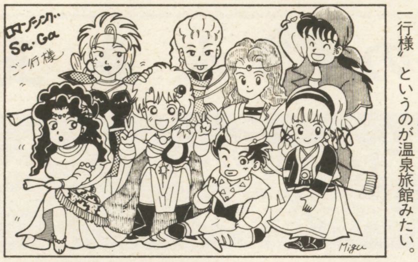
あてさき

〒108 東京都港区高輪2-19-13
ＮＳ高輪ビル ソフトバンク㈱
Theスーパーファミコン編集部
「すうくら」各コーナー係まで

すうはみ美術館

250 BANK

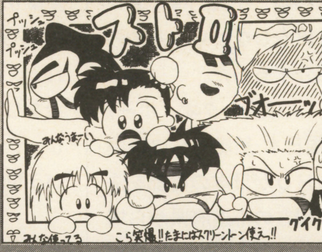
東京都・あつぎみぐ



全員でパシャリ!! という感じ。"ご一行様"というのが温泉旅館みたい。

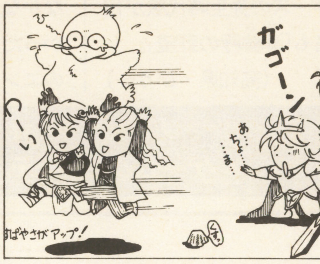
今週のイラスト大賞 300 BANK

神奈川県・笑爆



このイラストではザンギエフだけが顔半分。かわいそうなのです。

埼玉県・一児のMAMA



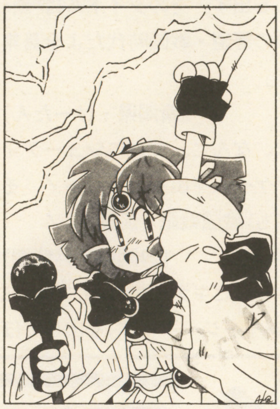
FFⅣとロマ・サガの合体。チョコボを盗むとは恐るべし……。

静岡県・たいやきじゅん



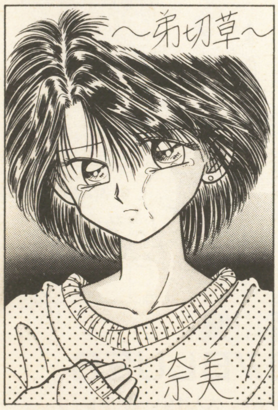
似ているだけに、なぜか不気味なネコくん。とくに口元が怖いのだ……。

神奈川県・フォール・ガイ



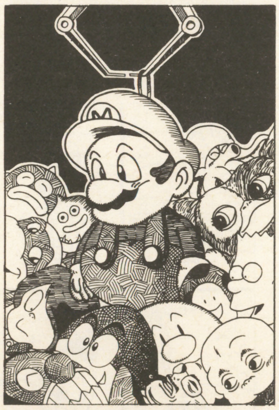
レミということは、これがナイペタの呪文? みんな、ヴィルガストをやってるかな?

埼玉県・夏目桐



「ボクは、ナミィのナミだにナミィ阿無陀仏と唱えた」なんて選択肢が出そうなシーン。

三重県・シロン



クレーンのアームをぬいぐるみのヒモに引っかけるとは、なかなかツボを心得てますね。

宮城県・小林義春



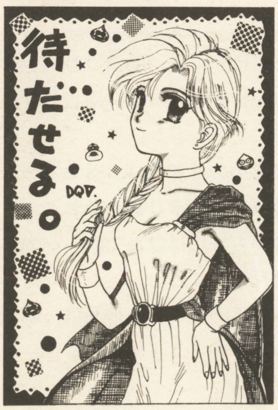
デスの"秘密の花園"というのは、あまり見たくないような……気がします。

大阪府・榊原碧



みんなのイラストを見ていると、描く人によっていろんなリディアがいるなぁと思う。

北海道／小弥太



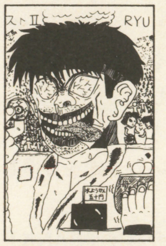
"待たせる"。天空の花嫁は、いつになったら嫁に行くことができるのだろう?……。

山形県・片目のジャック



ロマ・サガといいストⅡといい、オールキャストのイラストが多い、今日このごろです。

今週の奇特な人たち 100BANK



石川県・チョコピ
なぜか狂気を感じるリュウなのだ。



神奈川県・高橋拓也
「摩訶摩訶」だけにちょっとブキミ……。



千葉県・千円あげる
股間の縫い目が気になる翼くんでした。



愛知県・岩石落とし
なぜヴィルガストなのかわかりません……?

応募要項　イラストは白黒オンリーです。コメントはなるべくハガキの裏面に書いてください。住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。

あてさき　〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク㈱ Theスーパーファミコン編集部「すうはみ美術館」係

すうはみ ネットワーク

わからないことがあったら、ハガキを出そう。「聞くはいったんの恥、聞かぬは末代の恥」と言うじゃないかっ!!

今週の女神さま

「ヘラクレスの栄光Ⅲ」に登場するアイテム〝ゼウスのつるぎ〟は、いったいどこにあるのでしょうか。

モンスターと戦うと、たまに入手できる「さびたつるぎ」を磨き屋(?)さんにもって行き磨いてもらうのです。私はこのゲームをクリアしましたが、この方法以外では〝ゼウスのつるぎ〟は出てきませんでした。「つるぎ」以外にもいろいろ磨いてもらうと、たまにいいアイテムが手に入りますよ。磨き屋(?)さんは、ある程度シナリオを進ませないと出てきませんので、イベントをクリアしてガンバってくださいねっ!!

(東京都・CIN-CHANG)

▼

「ラグーン」で、とりあえずラグーン城までは行けたのですが、そこからの目標が全然わかりません。

まず、ラグーン城まで行ったら2階の中央に城の王と王妃が捕まっているので、そこまで行く。

そこで2人と話すと、当面の目標として、フェリシア王女が閉じ込められている場所と重要なアイテムの隠し場所がわかります。

(東京都・飯田智隆)

▼

「ロマンシング サ・ガ」のアイテム〝ジルコンのオノ〟があるそうですが、いったいどこにあるのでしょうか?

〝ジルコンのオノ〟は、巨人の里で売られています。

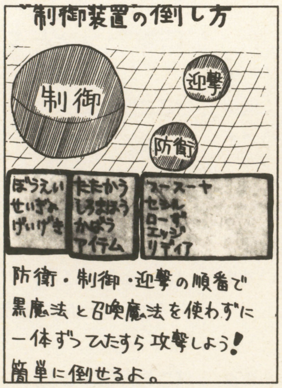
価格は30,000金、攻撃力16の最強クラスの武器であります。4つの必殺技〝飛翔脳天撃〟は、すさまじい破壊力ですよ。そして巨人の里に行けるかどうかはあなたしだいなので、がんばって敵を倒してください。

(東京都・ドラいもん)

▼

「ファイナルファンタジーⅣ」に出てくる〝制御装置〟をどうしても倒せません。どうすれば敵を倒せるのでしょうか?

〝制御装置〟を倒すには、こんな方法はどうですか? 試してください。



京都府・林孝秋

「ロマンシング サ・ガ」で、〝きれいなうでわ〟というのがあるそうですが、どこにあるのでしょうか?

〝きれいなうでわ〟の入手方法はいたって簡単。

ズバリ!! ジャミルでゲームをスタートさせれば、オープニングで簡単に手に入れることができるのだ。

ちなみに〝きれいなうでわ〟は防御力が1だけ上がり、売ると50金に。

しかもファラに見せるとほしがるという、すぐれものです。

(愛知県・T・P・D)

▼

「ロマンシング サ・ガ」のアイテムで〝ガーラルシューズ〟というのがあるそうですが、どこにあるのでしょうか? 教えてください。

「ロマンシング サ・ガ」のアイテム〝ガーラルシューズ〟はカクラ砂漠にある地底人の長ジェフティメスに話しかけ、選択肢をクリアすることで、左下にある宝箱が取れるようになるのだ。

ちなみに、もう一つうれしいアイテムが手に入りますよ。

(東京都・半熟英雄)

今週の子羊たち

◆「ロマンシング サ・ガ」で、金貨をジュエルに替える方法とは、いったいどうやるのでしょうか?

どうやったら替えられるのか、教えてください。お願いします。

(神奈川県・ロマ・サガ3回目より)

☆　☆

◆「ウルティマⅥ」で、海賊のギルドに加入するためのベルトは、下水道地下3階のどこらへんにあるのでしょうか?

できれば地図つきで教えてください。お願いします。

(神奈川県・大内大輔)

☆　☆

◆「甲竜伝説ヴィルガスト」の説明書にある〝風の足アーマー〟というのは、どこにあるのでしょうか? どこにあるのか、だれか教えてください。よろしくお願いします。

(神奈川県・みかんの皮)

☆　☆

◆「ウルティマⅥ」のバッカニアーズ・デンにいるホーマーさんに頼まれて、地図の切れ端を集めることになったのですが、どうしても8枚目の地図が見つかりません。

このままでは私は発狂してしまいそうです。女神さま……こんな私に救いの手を……。

(大阪府・帰ってきたウルティマン)

☆　☆

◆「摩訶摩訶」で、出現すると音楽が変わる特殊キャラ(あんどう・トメさん・マンボNo.5など)は、この3種類しか知らないのですがほかにも似たような特殊キャラはいるのでしょうか?

そしてもう一つ。トメさんは倒すことができるのでしょうか?

だれかこの素朴な疑問に応えてください。お願いします。

(宮城県・ジレスピー)

遊遊レポート

お題

スーパーファミスタ

おなじみの「ファミスタ」、スーファミ版の評価は……?

〈よかったところ〉
この面白さで7,900円は安すぎるかも!?
〈ここがちょっと〉
コンピュータが弱すぎるような気がする。難易度設定があったほうがよかった。
(新潟県・阪神優勝祈願)
▼
〈よかったところ〉
新しくドラフトという機能ができて楽しかった。
また、バッターボックスに立っている選手も細かい動きがとれるのがいい。
〈ここがちょっと〉
球場が3つというのが……もっとユニークな球場なども作ってほしかった。
(広島県・Mr. Y)
▼
〈よかったところ〉
カッキーン! ワーッ! ホームラン! いやぁ、よく飛ぶ飛ぶ。「西高東低」ってやつですか? あ、「打高投低」か。
飛行船は飛ぶわ、「あきやま」はバック転するわ、監督はアップになるわ。ハデめでいいですねぇ、坂東さん。
〈ここがちょっと〉
声が野郎みたいでファミスタっぽさがゼロに等しい。さらに、あの新聞回しも最初は「おおーっ」だが、3回見たら「だからどーした」になる。
コンピュータの強さが上がって、ヘタには勝ちにくい(ボクやボク!)。
(大阪府・溝口哲也)
▼
〈よかったところ〉
個性的なバッティングフォームやピッチングフォームがたくさんあったところ。オールスター戦のとき、自分のユニフォームを着ていたところ。
〈ここがちょっと〉
バッテリーバックアップではなかった。
2人だけじゃなく、もう少しドラフトで取れる選手を増やしてほしかった。
(三重県・サンダーファミスタ)
▼
〈ここがちょっと〉
阪神の野田が右のアンダースローになっていること……。
(滋賀県・S60年復活)
▼
〈よかったところ〉
阪神タイガースが強くなった。2Pが熱い。
〈ここがちょっと〉
選手の差がありすぎる。エラーが多すぎる。止まっているボールでもエラーする。
(滋賀県・千利休)
▼
〈よかったところ〉
選手がすべて実名のところ。ホームランが多く、ドキドキする展開が楽しめるところ。
〈ここがちょっと〉
返球するときバウンドするのが困る。Amチームが強すぎる。
(香川県・塩田康人)
▼
〈よかったところ〉
代打・守備交代など、ゲーム終盤が戦略的になった。
〈ここがちょっと〉
ホームランが出すぎる。クリーンヒットが少ない。L・Buチームのユニフォーム。選手のデータ。
(島根県・船津謙一郎)
▼
〈ここがちょっと〉
成績などが変化する、130試合のペナントレース、日本シリーズなどもあればもっとよかった。
(北海道・ライガーボム)
▼
〈よかったところ〉
オールスターで、投手が3イニング投げると強制的に替えられるところがとてもリアルでよかった。
〈ここがちょっと〉
ドラフトで選手を取ると、ドラフトで取った選手と同じポジションにいた選手が消えてしまうのが残念。また、評価が低い選手でも、なかなか単独指名できないのに不条理(ふじょうり)を感じた。
(愛知県・ゆうてん)
▼
〈よかったところ〉
選手の豊富さ、そして操作性がピカーだった。
バッターに個性が出ていてよかったと思う。
〈ここがちょっと〉
モード選択のとき、カーソルがピタリと止まらなくて、よく別のモードを選んでしまう。
(福島県・ロウ)
▼
〈ここがちょっと〉
そろそろ雨風のなかでも試合をしてみたい。
(愛知県・猫屋敷)
▼
〈こまったところ〉
少しマンネリになってきているところ。
(東京都・大洋ホゲイルズ)

スーパーファミスタ ひとくちメモ

野球ゲームの定番とも言える「ファミスタ」がついにスーファミに登場。妙なアレンジは一切せずに、実在のプロ野球チームや選手名などを導入することでいままでのシリーズとの違いを出している。試合後の新聞は、拡大縮小機能を使い、一画面に収まりきれない詳しい試合内容を知ることができる。

メーカーだより ナムコ

スーパーファミコン版ということで、絵もハデに演出もハデに試合展開もハデにと考えて作りました。バッテリーバックアップも、みんなにより安い値段で買っていただけるようにつけませんでした。ドラフトの評判がいいみたいですが、私も気に入っています。なんといってもスゴイ選手が2人いれば、マリーンズでもライオンズを倒すことができます。
バッファローズのユニフォームが似ていないのは残念ですが……ROM用量の関係で削られてしまいました。
最後に、みんなの意見を参考にして、もっと面白い「スーパーファミスタ」を作るぞ〜。ナムコ開発 Kissie

9月11日号のお題 ヘラクレスの栄光III

いいたいフォーラム

★この前、「ＦＦⅣ」の最後の敵と闘っているときにふと思った。
「ファイナルファンタジーって、最後のファンタジーっていうことじゃないのかなぁ。なのに、なんで最後が４つも出てるんだろう……。
それなら「ファイナルファイト」は最後のファイト、コーディーたちは残りの人生、ファイトなしで生きるんだ、ふーん」などとくだらないことを考えていたら、全滅していた……。

（千葉県・はいる・ガガンボ）

★ウチの主人はCD-ROMを買うため、けなげにも「５月から８カ月間、3,500円ずつおこづかいを積み立てる」といって私の同情をかい、必要経費で落としてもらおうと考えている…らしい……。
負けないわっ！　おこづかいで買いなさい!!

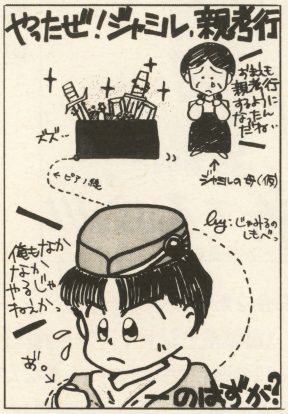
（大阪府・よこぽん）

★私はいままで、ゲームソフトは人が面白いといったものだけ買っていました。でも、違うんですね。自分で面白いと思ったものが１番なんですね。
そう思うようになって、ゲームがいっそう好きになりました。

（愛知県・かみらますみ）

★先日、近くのゲーセンでストⅡをやっていると、いきなり「対戦してもいい？」と20歳ぐらいのネーちゃんが言ってきました。もちろんボクはＯＫしました。
ネーちゃんはケン、ボクはブランカ。「悪いがネーちゃん。オレに勝つには10年はえーぜ！」と、つぶやきながらいざ対戦。しかしボクは負けた。ネーちゃんは「キミ、けっこう弱いね」と、笑って去っていった……。
スーファミでストⅡが出たから、思いっきり修行してやる。そして必ずあのネーちゃんに、ひとあわふかしてやるぜ！

（山口県・どん）



京都府・じゃみるのしもべ



福島県・プープー

★ドラクエⅤの発売日が８月に延期になった。塾で中３を教える講師としてはこれはとても、大・大・大事件です。
全国の中３のみなさん、間違っても大事な夏休みにドラクエⅤを買ってプレイしないようにね。お願い……。

（大阪府・迷える塾教師）

★ボクのジイちゃんは、ボクが「ファイナルファイト・ガイ」をやっていると「フェッフェッフェッ、なんやこれ、どつくだけでほかのことしーへんやんけ」と、文句を言った。
次に「弟切草」をやると「本を読んどるのと一緒やんけ。そんなら、本をいっぱい買ったらええやんけ」と言ってくる。
ボクは、ジイちゃんにはわからんやろと思った。

（大阪府・ビル）

★映画＆マリオファン必見！「恐怖の報酬」という50年ぐらいの洋画に、マリオとルイジというちょっとデブで、チョビひげをはやしたイタリア人が出てくるのです。
この映画に出てくるマリオがモデルなのでは、と思いますが、とにかくみなさん「恐怖の報酬」を探しにレンタル店へゴォ～ッ!!

（長野県・地獄さんだ一弟子志望）

★ストⅡの春麗を見た息子が一言。
「こいつ、ケツと太モモが合体してる！」
さらに、春麗の髪型をまねた妹を見て一言。
「なんだ、ウンチまきか！」
妹にケリを入れられたのはいうまでもありません。

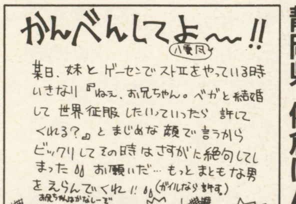
（静岡県・ママゴン）

★５月１日号のものほしわたるさん、私も彼が「女はゲームに凝るな」とほざくので、１人でこっそりゲーセンに行ってます。しかもその店はクレーンゲームが１台もない代わりに、脱衣麻雀がズラッと並び野球拳まであり、トイレの壁などはヘンなラクガキだらけ。キョウタイの上は煙草の灰でいっぱいという店なのですが、私は平気です。
女の子！　雰囲気にとらわれずに楽しくゲームをしよう!!　もしかしたら、私が無神経なだけかも……？

（岡山県・ＰＩＮＫ）

★連射の得意なＫが「オレの連射が生かせるソフトを貸してくれ」と言うので「弟切草」を渡したボク。

（静岡県・中村邦彦）



静岡県・佐倉けんいち



IREM CORPORETION. 1992

★友達が言っていたことだが、ドラクエⅣが発売される３日前にヘンなオジさんが家に来て「1万円で、このゲーム買いませんか」と言って去って行ったそうだ。
「ドラクエⅤのときも、来てくれればいいなぁ」と、その友達は言っていた。

（福岡県・ばあしゃる怪盗）

★No.10のアイスマンくん、猛烈に反論するぞっ!!　キミは論点がず

愛知県・ZAKIさん



れてる。問題は「美少女」ではなく「ビジュアルシーン」だ。

本来、ゲームを盛り上げるためであるはずのビジュアルシーンに力を入れすぎて、ゲーム本編がおろそかになっているゲームが存在するのが問題なのである。

美少女たちに罪はないのだ!!

第一、「無意味に美少女を出すな」などと言われれば、たいはんの女性キャラは存在できなくなってしまう。つまり、美少女キャラは殺伐としたゲームに花を添える大切な存在なのだ。だが、ゲーム本編をおろそかにしてまで力を入れる必要はないと思う。

（大阪府・美少女評論家谷口）

★この前、ボクの知り合い（13歳）がクイズの大会に出てみごと優勝、賞金5万円をもらってきた。しかも、その賞金でスーファミのソフトを9本も買った。

くそぅ、うらやましすぎる！

（愛媛県・真田四郎）

★最近、任天堂がスーファミのソフトを作らない原因は、大リーグを買収して金がなくなったためだと思う。

（三重県・牛コマ500g）

★ボクがスーパーファミコンのことを友達に自慢していたら「ウチは狭いので、異様にでかいカセットをしまう場所がないから買えない」と言われた。ボクは可愛そうになって、何も言えなくなってしまいました。

もう少しカセットのサイズを小さくしてくれればよかったのに!!

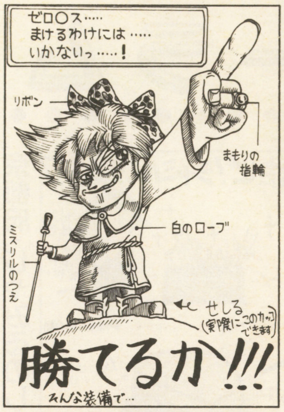
（埼玉県・ルピー）

★先日、友人Tが「何か、スーファミに面白いソフトが出ないかなぁ」などと言っていたので、「今度〝ムエタイ戦士みのもんた〟っていうのが出るよ!!」と、軽いウソをついてやった。友人Tはそれを信じてしまい、いまでもそれを買うため

静岡県・いとこん



兵庫県・津田茂雄



にお金を貯めているそうだ。

（宮城県・ジャイアント健次）

★No.10の魔界村命さんへ。あなたの意見を読んで、私も「超魔界村」をやってみたくなりました。

ファミコンで1面もクリアできなかったので、それ以来やらずに「むずかしいよー」と思い込んで手もつけないでいたけど、あなたの意見で「本当に好きなら難しくてもできるはずだ!!」ということに気がつきました。

今度、機会があったら私も「超魔界村」に挑戦したいと思います。

（東京都・コラムスだして）

★最近のＲＰＧには苦労という２文字がない。

昔のゲームは、莫大なゴールドを貯めて必要なアイテムを入手したり、難しいダンジョンを何回も挑戦してクリアしたりと、いろいろなタイプの苦労が備わっていた。でも最近のＲＰＧにはそれがなく、達成感や爽快感があまり味わえないのだ。ある程度、難易度が高いほうがクリアしたときに感動できると思うのだが（難しいだけではダメだけど）。

各メーカーさん、お願いします。

（三重県・H.S）

★No.10号のハガーさん、ボクも任天堂エンターテイメントで「ファイナルファイト・ガイ」を予約したとき、店員に同じ間違いをされました。

さらに「ファイヤーエンブレム外伝の間違いじゃないですか？」とまで言われたんです。

同じ四国の人間として、ムナシサをわかち合いましょう。

（愛媛県・匿名希望）

★先日、「弟切草」を買いにお店へ行き「スイマセン、弟切草ください」と言ったら、店員に「のこぎりそうですね」と言われてしまった。

名前ぐらいしっかり覚えろよー!!

（岐阜県・たらちゃんぺ）

新潟県・た



おハガキの募集

◆お助けインフォメーション
〈今週の女神さま〉(250BANK)
〈子羊たち〉の質問に読者のみんなが答えてあげるコーナー。
〈今週の子羊たち〉(BANKナシ)
ゲームにいきづまった人たちのためのコーナーなのだ。どのゲームのどこがわからないかをハガキに詳しく書いて送ってね。答えは、質問掲載号の次々号の〈女神さま〉で掲載するよん。

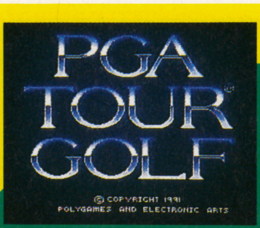
◆遊遊レポート(200BANK)
発売されたソフトからお題を出すので、その評価をみんなにしてもらうコーナーだ。お題のソフトの〈よかったところ〉と〈困ったところ〉を書いて送ってね。みんなの意見は、メーカーの人に聞いてもらっちゃうぞ。9月11日号のお題は「ヘラクレスの栄光Ⅲ」だ。

◆いいたいフォーラム(150BANK)
スーファミに関することならなんでもＯＫ。イラストや文章で送ってね。
いろんな意見や感想がドシドシ送られて来るのを待ってるぞ。

あてさき
〒108 東京都港区高輪2-19-13
ＮＳ高輪ビル　ソフトバンク㈱
Theスーパーファミコン編集部
「すうはみネットワーク」
○○○コーナー係まで

6月26日号のごめんなさい

P.13　6月26日発売→6月19日
P.15「スーパーダンクショット」は8,600円(税込)です。
P.48　本誌巻頭の広告→本誌巻末の広告
P.56　キャラデザイン→キャラデザイン
P.89　ピング→ビング
P.92　一部画面写真が入れ替わっていました



全4コースの要チェックホールを紹介！

PGAツアーゴルフ

SPT

4M

■イマジニア■7月3日発売■8,500円■バッテリーバックアップ

本場PGAのコースを制覇しろ

イマジニアの「ＰＧＡツアーゴルフ」には、いくつかのウリがある。いろいろな角度からの視点と、リアルなプレイシステム、そして世界のトッププロとラウンドできることだ。もちろん４つのコースのうち３つは、実際のＰＧＡコースをシミュレートしたもの。ゴルフゲームファンにはたまらない設定になっているのだ。

PGA TOUR GOLF ★ PGA TOUR GOLF



グラフィックは、なかなか渋くまとめられている。とくに空はキレイだ。



このゲームの最大の不幸は、池に打ち込んでしまうこと。ショック！

PGA 5つのCHECK POINT

CHECK 1 視点がGOOD！

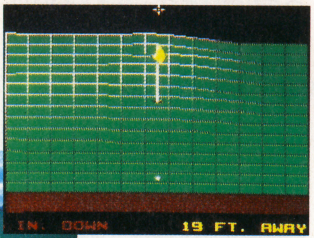
このゲームの特徴としてまず第一に挙げられるのが、いろいろな視点からゲームを楽しめるということだ。スタート前には、自分が鳥になったような視点でホールを紹介してくれるし、ショットを打てば、グリーン側からやボールを中心とした視点に変えることもできる。いままでのゴルフゲームにはない新鮮さを感じるはずだ。グリーンのワイヤー表示もカッコいいぞ。



コース紹介はＳＦＣならではの回転拡大機能を利用している。

ボールを中心とした視点には、最初ビックリさせられるぞ。

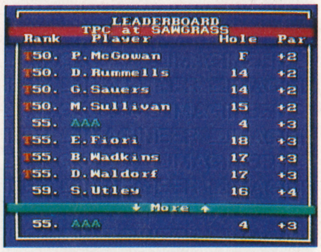
グリーン側からの視点は、ＴＶ中継みたいでなかなかいい。



グリーンはワイヤーフレームによるアンジュレーション表示だ。

CHECK 2 世界のプレイヤーとラウンド

ツアーゴルフということで、自分のほかにも60人のプロゴルファーがコースをラウンドしている。これらのプロゴルファーはすべて実名となっている。ホール終了ごとに自分の順位を確認できるのだが、有名なゴルファーが自分より成績が悪かったりすると、なんとなくうれしくなってしまうのだ。



LEADERBOARD
TPC at SAWGRASS

Rank	Player	Hole	Par
T50.	P.McGowan	F	+2
T50.	D.Rummells	14	+2
T50.	G.Sauers	14	+2
T50.	M.Sullivan	15	+2
55.	AAA	4	+3
T55.	E.Fiori	18	+3
T55.	B.Wadkins	17	+3
T55.	D.Waldorf	17	+3
59.	S.Utley	16	+4
	↓ More ↑		
55.	AAA	4	+3

ゲームとはいえ、一流のトッププロとプレイができるのはうれしい。知っている名前はあるかな？

CHECK 3 パワーメーターがわかりやすい

プレイ面での特徴は、やはりこのパワーメーター。メーターに％表示が記されているので、パワー配分が簡単＆確実に調整できるのだ。またパッティングでは、メーターを５ｍ刻みで変更できるので、より失敗のないパッティングができる。ベストスコアを目指して、がんばろう！



パワーメーターの％表示が飛距離の目安になっているのだ。最高で110％のパワーで打つことができるぞ。

CHECK 4 豊富なショット

ショットの種類という項目は、いままでのゴルフゲームにはなかった新しい特徴だ。通常使用するドライブショットのほかに、グリーン際でミスを防ぐためのチップショットや風の影響を最小限に抑えるパンチショットがくわわり、より本格的なプレイを楽しむことができるようになっている。



状況に応じたショットが選べるので、プレイの幅も広がるぞ。もちろんショットの種類を知らないとダメだけどね。

CHECK 5 なんとOBでも平気さ

通常ルールでは２打罰となってしまうＯＢだが、このゲームにはＯＢの概念がない。これならせまいホールや風の強いホールでも、思いきったティーショットを打つことができて楽しい。リアルな部分が目立つこのゲームだが、ゲーム性も忘れてはいない。これで怖いのは池ポチャだけだ。



普通のゲームなら、こんな場所ではＯＢにされてしまうのだ。ＯＢがないとはいえ、フェアウェイキープがまず第一だろう。

SAWGRASS

このゲームにOBがないことは前ページにも書いたが、そのぶん池ポチャをしたときのダメージは大きい。

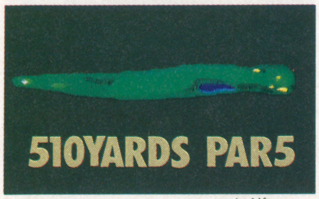
その点からいうと、このSAWGRASSは池が多いので、難しいと感じるかもしれない。距離よりも左右のコントロールに気をつけてショットしよう。

風に要注意。

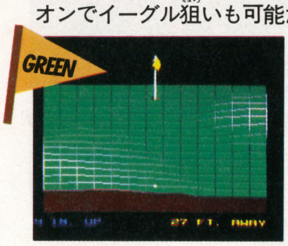




HOLE2



長距離だが、それほど障害のないコースなのでドライバーで思いっきり飛ばそう。うまくいけば2オンでイーグル狙いも可能だ。



グリーン中央が大きく、グリーンの周囲が小さく盛り上がっている。

HOLE8



グリーンの周囲には小さなバンカーが密集。風がないときはいいのだが、ちょっと曲がるとすぐに捕まる。確実にパーセーブしよう。

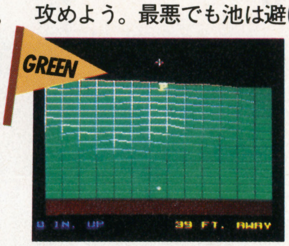


手前から見て中央左がやや高め。あとはピンの位置しだいかな。

HOLE11



グリーンの周囲に池があるが、ティーショットは問題ないのでショートホール＋１打という感じで攻めよう。最悪でも池は避けたい。



手前に大きく盛り上がっているので、奥につけたほうがいいだろう。

HOLE17



グリーン周辺がほとんど池という超難関ホール。ティーショットは確実に決めたいが、風が強いときは半分運に任せよう。



グリーン中央は平坦でいいのだが、狙って落とす余裕はないだろう。

AVENEL

ミドルホールを中心に構成されているAVENEL。大きな池がいくつもあるので難しく見えるが、実際あまり邪魔になるような位置にレイアウトされていないので、意外と楽なはずだ。

とりあえずティーショットは、思いっきり打てるホールが多い。初心者は、ここからプレイするといいだろう。

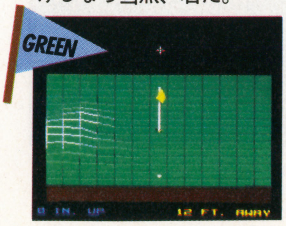




HOLE4



ホール中央に大きな池があるが、距離的には問題なく越せる。注意するのは、左右の曲がりだけ。曲げるなら当然、右だ。



グリーン中央に盛り上がりが2つあるが、それほど気にならない。

HOLE5



ホール半ばからグリーンまで、フェアウェイを囲むようにバンカーが配置されている。真っ直ぐに打てば、まったく問題ないけどね。

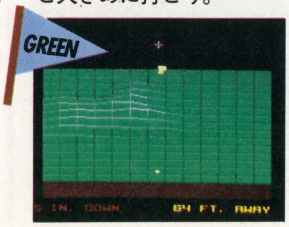


中央が高くなっているが、ここにピンがあったらちょっとイヤ。

HOLE9



グリーン手前を川が横切っているが、よほどの逆風でもない限りは大丈夫。気になるなら、ちょっと大きめに打とう。

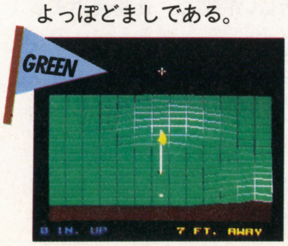


中央が軽く盛り上がっている程度で、あまり影響はなさそうだ。

HOLE17



大きな池を避けるように、心もち左側を狙って打つといいだろう。池に落ちるならバンカーのほうが、よっぽどましである。



グリーン中央はいたって平坦。周辺にやや起伏がある程度なので、問題はないだろう。

[PGA WEST STADIUM]

プレイ前の全体図を見てもわかるように、このコースだけ独特の形とカラーをもっている。いかにもアメリカらしい、ユニークなコースだ。

池の数はそれほど多くはなく、素直な感じがするが、池越えのショートホールなどもあって、ポイントをしっかり抑(おさ)えた攻めが必要だ。

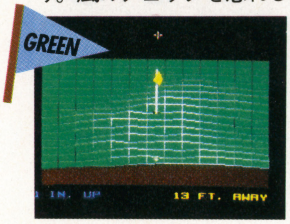




HOLE6



池越えのショートホール。とりあえず自信がないときは、大きめに打っておけばなんとかなるだろう。風のチェックを忘れるな。

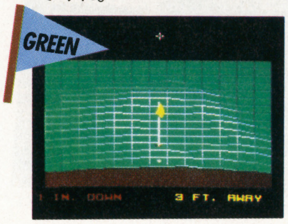


手前が大きく盛り上がっているので、途中にピンがあるとイヤだ。

HOLE10



ホールの左半分を大きな池が占めているので、もちろん左に曲げないこと。風の向きに常に注意してくれ。

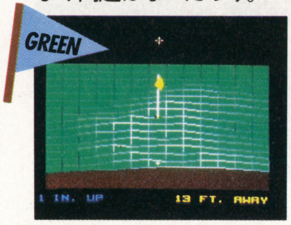


グリーン手前が高くなっているが、ここに乗ることはあまりない。

HOLE15



グリーン手前に大きなバンカーがあるのが特徴。といっても転(ころ)がってバンカーに入る程度なら、あまり問題はないだろう。

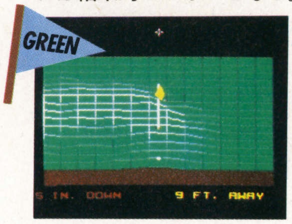


中央付近がとても高く、ここを通過する場合は強さが難しい。

HOLE17



グリーンの周囲はすべて池で、前から刻(きざ)むこともできない。前も後ろも逃げられないので、成功すれば結果的に1オンとなる。



中央に三日月型の盛り上がり。ピンの位置によっては非常に邪魔だ。

[EAGLE TRACE]

ＳＦＣ版だけのオリジナルコース。

このコースにも池が目立つのだが、コース脇(わき)や後ろなどにレイアウトされたものが多く、思ったほど池が邪魔(じゃま)になることはないだろう。

もちろん池越えのホールもあるので、そちらのほうは細心(さいしん)の注意を払おう。

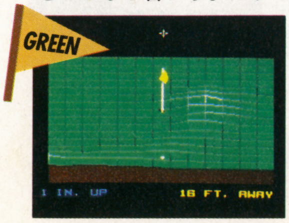




HOLE4



ティーショットがちょっとでも短くなると池やラフに捕まるので、打つなら思いきり打とう。安全策をとるなら右からまわっていこう。

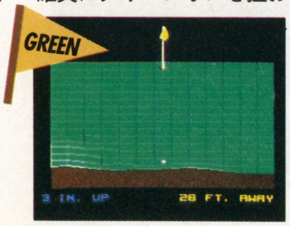


手前にとても高い盛り上がりがあるので、そこにピンが絡むとツライ。

HOLE5



ティーショットはまったく問題なし。グリーン周辺は池だが、パー狙いなら池の手前に落として、確実にグリーンオンを狙おう。

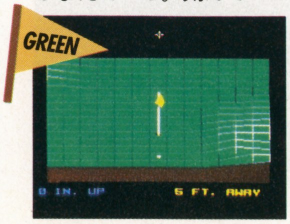


手前は高いが、奥のほうは平坦になっているので、そこを狙おう。

HOLE16

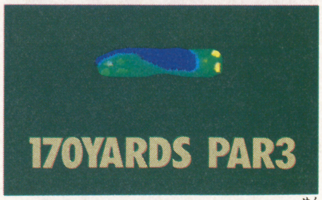


フェアウェイには何も邪魔になるものがないのだが、グリーンをオーバーした場合には、池が待ちかまえている。刻(きざ)んでいこう。

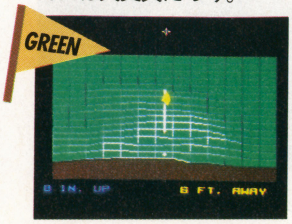


中央は平坦だが、奥は広い範囲で盛り上がっている。下りは要注意。

HOLE17



フェアウェイがほとんど池に占(せん)領(りょう)されているので、直接グリーンを狙うしかない。オーバーするぶんには大丈夫(だいじょうぶ)だろう。



中央に向けて大きく広く盛り上がっている。長いパットはつらそう。

前作をさらにバージョンアップ!

プロサッカー2(仮称)

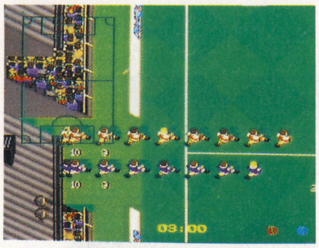
SPT
未定

■ミサワエンターテインメント■発売日未定■価格未定

TOYショーで新作発見!

昨年9月にイマジニアから発売された「プロサッカー」の続編が早くもTOYショーで発表された。その様子を取材したので、ここに紹介しよう。「プロサッカー」はイギリスのANCO社がヨーロッパで大ヒットさせた「キック・オフ・2」をSFCに移植したものだが、今回はSFCオリジナルとして発売される。

前作では、ボールが目まぐるしくコート上を駆け巡るスピード感がウリだったが、今回も健在。そして、選手個々のキャラクターが大きくなり、そのすぐ側に番号が表示されるようになった。選手が判別しやすくなったのだ。また、ユニフォームの色を自分で決めることもできる。全体的に前作に比べ自由度が増し、操作方法もより簡単になるようだ。期待して続報を待とう。

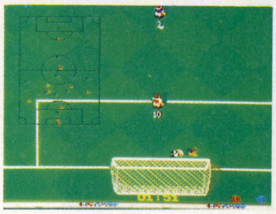

さあ、試合開始だ!


キック・オフ。


選手個々に番号がつけられているので、区別ができるようになった。

スピーディで華麗!


ゴールキーパーの逆をつけ!


シュート!!

MADARAの世界が楽しめる

MADARA 2

RPG
未定

■コナミ■発売日未定■価格未定■バッテリーバックアップ

完全オリジナルストーリー

すでにお知らせしたように、ファミコンで発売されたRPG「MADARA」の第2弾が、SFCで発売される。しかし、SFC版のストーリーは『㊙スーパーファミコン』で連載されていた〝摩陀羅弐〟に準じたものでなく、オリジナルものになっている。ゲーム中には〝摩陀羅〟と〝摩陀羅弐〟のキャラクターが登場するが、主人公はプレイヤーが名前をつけたオリジナルキャラ。〝摩陀羅〟の世界観を継承しつつ、SFC用に作られたオリジナルストーリーになるのだろう。

戦闘などのシステムは、前作で好評だったものをさらにバージョンアップしたものになっている。パーティーは前作同様、4人パーティーだ。



今回は、オープニング画面を中心に紹介しよう。摩陀羅の世界観を感じとれるかな。



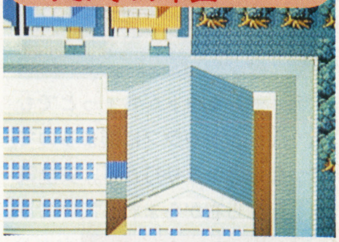
闇との世界との戦いに敗れた!? だれが救ってくれるのだろうか?



世界を救うのは、もうキミしかいないぞ。


これは摩陀羅の世界らしい。摩陀羅の世界でもストーリーが進むのだ。

現代も舞台に…


今回の特徴の一つに、現代でもストーリーが進むのだ。くわしいことは、まだわからない。

摩陀羅、転生。異世界トリップRPG



いま、燃えるプロ野球が熱い!!

スーパープロフェッショナルベースボールII

SPT
8M

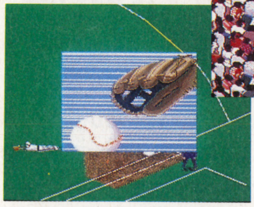
■ジャレコ■8月7日発売■9,000円■バッテリーバックアップ

エキサイティングなベースボールをキミに

ジャレコの野球ゲームといえば、8等身のリアルキャラやTV中継のようなバッテリー画面でおなじみの「スーパープロフェッショナルベースボールII」。

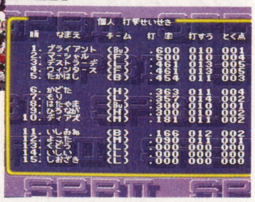
このゲームは、FCからはじまり、前作のSFCへと続いているシリーズの最新作。ピッチングやバッティングなど基本的なシステムを生かしつつも、ペナントレイスモードなどの機能が追加(ついか)。また、ファインプレーなどではビジュアルシーンの演出などもあって、とてもエキサイティングなのだ。





ファインプレイはビジュアルシーンで演出されるぞ。

観客のひとつひとつも細かく書き込まれているのだ。



ペナントレースでは打撃や投手成績などが表示される。

Let's play "BASE BALL"!!!

このゲームにはペナントレイスやオープン戦などいろいろな遊び方が用意されているが、いずれのモードで遊ぶにしても、試合前のチーム選択&先発オーダーの決定が勝利に大きな影響を与える。

とくに先発オーダーは、ピッチャー以外の選手も入れ換えができるので、対左投手オーダーのように目的設定をもった戦いができる。

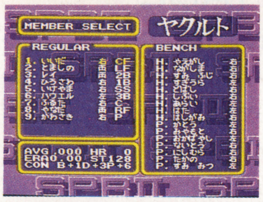
ちなみに、チームと選手名はすべて実在の日本プロ野球チームのものを使用しているので、気分的にもバッチリだ。

Team Select



チーム名は実在のもの。文字が手書きっぽくて、いい味出てるね。

Order Select



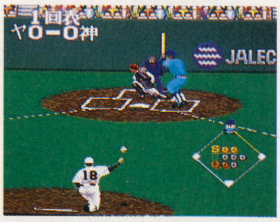
選手を選択すると、成績が表示されるのでオーダー決定の参考になる。

守備の要はピッチングだ

ピッチングでは投球動作前に十字キーでコースを決定。さらに投球動作中にふたたび十字キーを押すことで球種を決定する。球種は速球、カーブ、シュート、フォークなどあるが、どの変化球も投げた後に変化させることはできない。

また、バッティング同様にL、Rボタンを押しながら十字キーでプレートの立ち位置を変更できるので、微妙(びみょう)なコースを狙(ねら)うこともできるぞ。

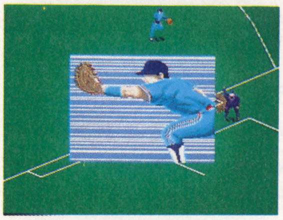
守備ではファインプレイがポイント。ジャンプや横飛びつきの方向を間違いのないようにしたいね。



8頭身キャラがリアルにアニメーションするのも特徴だ。



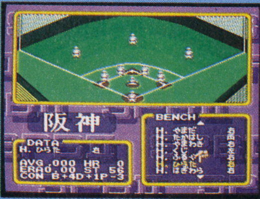
左ピッチャーが登板したときには、視点の角度が変わるのだ。



ファインプレイやきわどいプレイではこんなビジュアルもでる。

Player Change

選手交替はスタートボタンでタイムをかける。画面では矢印を交替選手のところに動かすだけ。



手矢印を動かして選手交代をする。マウス感覚で操作できるね。

攻撃はバッティングが楽しい

攻撃のポイントはやはりバッティング。いままでこのシリーズは、ボールの高さにあわせてスイングしていた。が、今回は、タイミングさえあえばボールの高さに関係なくミートすることができるようになった。スイング時に十字キーを上下すれば、アッパー・ダウンスイングの調整もできるので、犠牲(ぎせい)フライなど状況に応じたバッティングにも対応できる。バッターはL、Rボタンを押しながら十字キーを動かすことで変更可能だ。



ボールをヒットするには、何よりもタイミングが重要なのだ。



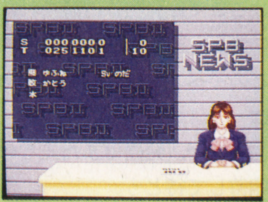
バットを途中で止めれば、バントをすることができる。



普通のキャラクターではこんなことはできない。

Result

試合結果はスコア表示とホームランなど。ペナントレイスモードなら打撃30傑(けつ)なども表示される。



ニュースキャスターの名前が小さくて読めないよ。なんて書いてあるんだろう?



多彩なパートナーとジュエルの攻撃

ガーディアンブレイド

A/R
8M

■ハル研究所■発売日未定■8.500円

魔界神アルカエストを倒す旅が、いま始まる

多彩な攻撃方法と息つかせぬストーリー

剣と魔法の世界を舞台にしたハル研究所の新作「ガーディアンブレイド」は、斜め見下ろし型の8方向スクロール画面のなかを、さまざまな攻撃方法を駆使して進んでいくアクションRPGだ。全8ステージをクリアしていく途中で、ガーディアンジュエルとパートナーたちと出会うことになるが、これらを使った攻撃方法が、実に多彩。また、数多くのデモ画面、演出などで展開するストーリーは、プレイヤーをゲームのなかに引きずり込んでくれるぞ。

STORY

世界の守護神ガーディアンの力を借りた勇者によって滅ぼされた、魔界神アルカエストが一千年のときをへて復活した。そしてガーディアンもまた復活し、アルカエストを倒す勇者に力を与えようとしていた。

プレイヤーはガーディアンに選ばれた勇者となって、ガーディアンが操る剣、ガーディアンブレイドを手に、魔界神アルカエストを倒すために旅立った。

STAGE1

アルカエスト復活のデモ画面からゲームは始まる。ガーディアンによって救出された主人公は、ガーディアンブレイドを武器に襲いかかってくる魔物どもを倒すのだ。アイテムは、これらの敵を倒したときに出現したり、宝箱のなかに入っている。とくに宝箱のなかには、ステージクリアするために必要なアイテムが隠されていたりするので必ず取りたい。体力値のアップもアイテムによって行われる。


洞窟の前にいるガースティンとの出会い。エアマスクは!?


洞窟の壁に隠されている宝箱もある。よく見てみよう。


ボスを倒せ

さて、パートナーの1人、魔道士ガースティンを助けたあとに、彼のアドバイスによってエアマスクを手に入れ、ボスの潜む洞窟内に潜入。奥にはステージ1のボスがいて、ボスを倒すと水のガーディアンジュルがもらえるのだ。

STAGE2

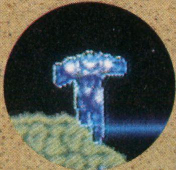
神殿の前から始まるステージ2。その後、町は荒廃し不穏な空気が漂う。ここでは魔物に占領された神殿に潜入、王女エリクシルの救出などのイベントをクリアしたあとには……。少々早足でストーリーを追ったが、発売はまだ先なので、期待して待とう。


城内から水路へ。ここの水を退かせる方法があるはずなのだが……。

主人公を助ける便利なシステム

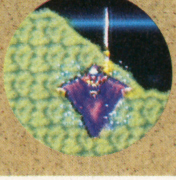
ガーディアンジュエル

ガーディアンは4人いて、それぞれがガーディアンジュエルという宝石に姿を変えている。パワーゲージを目いっぱいにした状態で剣を振ると、選択したガーディアンが登場して一定時間、助けてくれるのだ。


風のジュエル●ストームガーディアンを呼び、敵を粉砕してくれる。


大地のジュエル●アースガーディアンを呼び、周囲にバリアを作ってくれる。


炎のジュエル●フレイムガーディアンを呼び、波動砲を撃ってくれる。


水のジュエル●アクアガーディアンを呼び、オプションになってくれる。

パートナー

ゲーム中に5人のパートナーと出会うが、彼らをオプションのように常時攻撃に参加させることができるのだ。攻撃方法には、通常攻撃と特殊攻撃の2つがある。特殊攻撃を使うには、SPが必要になる。


王女エリクシル●気功術の達人。特殊能力は気を敵に当てること。同時にダメージも回復する。


騎士シリウス●鉄球攻撃。特殊能力は8方向に弾を撃ち、一定範囲の敵に大打撃を与える。


魔道士ガースティン●敵を追跡するマジックボルトを撃つ。特殊能力で大爆発を起こす。


古代文明サイボーク●壁に反射する弾を撃つ。特殊能力で一定時間、敵の動きを止める。


龍剣士ネヴィス●旋風脚で3方向に闘気を撃つ。特殊能力でドラゴンに変身し、炎を吐く。

2065年、地球全体を2つに分ける大戦が始まった……

重装機兵ヴァルゲン

ACT
8M

■メサイヤ■発売日未定■価格未定

ハードSFの世界を舞台に

近未来の地球を舞台に、エネルギーを巡る世界第三次大戦ともいえるような戦争を自軍のために戦い抜く。こんなハードなストーリーをもとにしたアクションゲームが、この「重装機兵ヴァルゲン」なのだ。

主人公は4つの武器を標準装備した〝アサルトスーツ〟と呼ばれるロボットに乗り込み、サイドビュー画面を進みながら敵対勢力を倒していく。全8ステージあり、最後にはボスが控えている。

このゲームの特徴として、下で説明しているパワーアップシステムのほか、ゲーム中に出てくる画面下方の会話ウィンドウがある。プレイヤーに必要な情報を与えてくれるだけでなく、緊迫感をもたらしてくれる演出になっているぞ。



会話ウィンドウが、ゲームの雰囲気をより盛り上げてくれるのだ。

◆プロローグ◆

2050年代、枯渇しつつある石油などの化石燃料を巡って、不穏な空気が立ち込めていた。現在のEC、ロシアを母体とする欧州アジア連邦と南北アメリカ、日本、東南アジアの一部を母体とする巨大陣営が先を争って、月面軍事基地開発に急いだ。巨大な戦略ビーム砲を月面に設置できれば、地球上の任意の場所を的確に砲撃することが可能となるからだ。

主人公は、環太平洋合衆国海兵隊の重装機兵小隊に所属するアサルトスーツのパイロットである。月で産出される動力鉱石を動力源として作動するアサルトスーツは、宇宙空間から海底までの広範囲をカバーする動力単位として使用されていた。

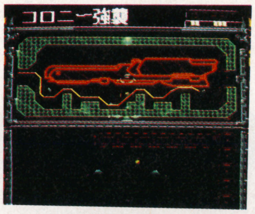
2065年、月面での鉱石採掘利権と戦略ビーム砲建造に絡んだ紛争が発展。その戦火は、月のみならず衛星軌道、大気圏、陸上、そして海へと次第に広がっていった……。

STAGE1 ●コロニー強襲

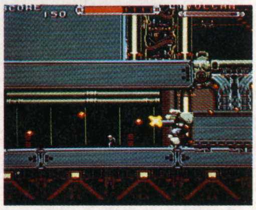
敵コロニーに突入後、主人公たちはコロニー内で敵の大型戦艦が建造中であることに気づく。戦艦の動力源を格納前に破壊せよ！

ステージ1は、敵コロニー内での戦いだ。最初に演出部分として、味方艦が隔壁を破ってコロニーに突入し、主人公の乗るアサルトスーツが射出される画面が流れる。そこで、このステージ全体のマップと、当面の目的が会話ウィンドウでわかるようになっているのだ。

アクションシーンを続けていくと、大型戦艦建造中の情報がもたらされる。目指す敵は決まった！エネルギーユニットを破壊しよう。



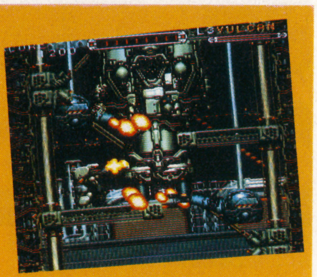
これがステージ1のマップだ。敵コロニー内を進め。



自機は体力性。左上のメーターが0になると機体を失う。

BOSS

敵戦艦のエンジンが格納される前に、エネルギーユニットを破壊すると、ユニットは下に落ち、コロニーの壁に大穴が開く。主人公はその穴から宇宙に脱出し、味方艦に収容されれば、ステージ1はクリアだ。

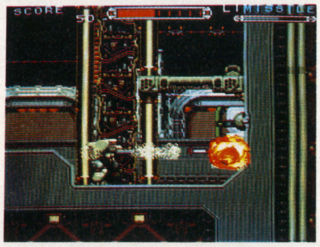


中央のエンジンが格納される前に、破壊しないとステージクリアできないぞ。

武器をパワーアップさせろ！

武器は選択ボタンによってチェンジが可能。ゲーム中に出てくるパワーパックを取ることによって、そのとき使用している武器を多段階にパワーアップさせることもできるのだ。

どの武器をパワーアップさせるかはプレイヤーの自由、ステージ戦略には欠かせないぞ。



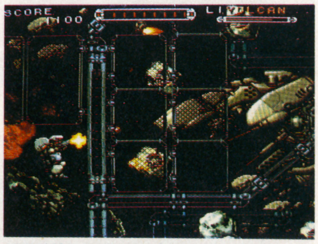
武器には、ガトリングガン、レーザー、ホーミング、パンチの4種類がある。斜め上にも撃つことができるようになったのだ。

STAGE2 ●アステロイド

次の作戦は、敵の資源採掘基地を破壊すること。小惑星帯を抜けて採掘現場へと向かうのだ。小惑星帯は強制の高速スクロール。敵基地内は自由スクロールに戻る。ボスは採掘兵器だ。



小惑星を撃ち、避けながら進んでいくのだ。



採掘兵器の岩石攻撃に気をつけろ！



SFCで"ぎゅわん自己"完全バージョンを目指す

ぎゅわんぶらぁ自己中心派

TAB 未定

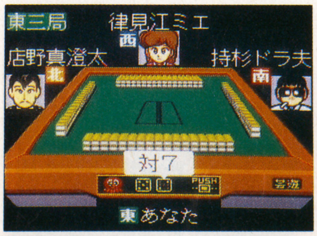
■パルソフト■9月発売予定■価格未定

SFC版も3つのモードで遊べるのだ!

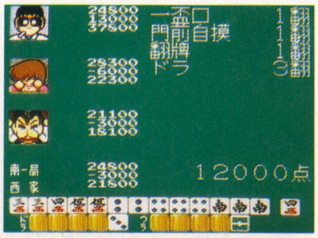
麻雀ゲームの定番ものといえば、この「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」(以下"ぎゅわん自己")の右に出るものはないだろう。現在までパソコンをはじめ、ファミコン、PCエンジン、メガドライブと、ほとんど全機種で発売されている、超ロングセラーのソフトなのだ。

キャラクターゲームとしても、コミックに登場するキャラクターの個性を思考ルーチンに採用し、コミックどおりの対局が楽しめる成功作だ。原作は麻雀漫画の第一人者、片山まさゆき。『ヤングマガジン』(講談社)に10年ほど前に連載されていた。同じ片山まさゆきの漫画"スーパーヅガン"(竹書房)も当時大ヒットし、いまなおこれらの抱腹絶倒のキャラクターたちには、たいへんな人気がある。

今回のSFC版でも、いつものように24人のキャラクターが登場し、そして3つのモード"全国タコ打倒ツアー!?""さぁ、君も麻雀クイズに挑戦だ!""フリー対戦"で遊べるようになっている。きっとタコ度やツキといった"ぎゅわん自己"特有の要素も入っているだろう。発売はまだ先だけど、シリーズ最高作になることを期待したいね。



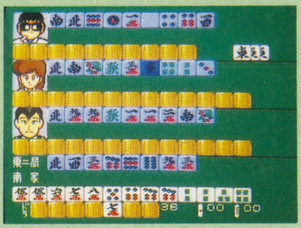
場決め、親決めしたら、さあ、対局だ。ちなみに、完全電動自動卓だ。



キャラクターの表情もとってもユニーク。雰囲気がよく出ている。

全国タコ打倒ツアー!?

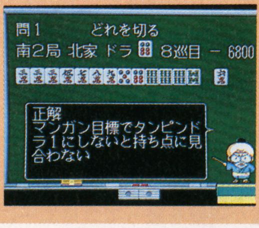
プレイヤーは、タコ軍団の恐怖に包まれている日本を救うために立ち上がった持杉ドラ夫になって、全国の雀荘にたむろするタコどもを一蹴するのだ。タコとは麻雀理論の通用しない、そしてルールやマナーさえも無視する無法者のことだ。



今回このモードは紹介することができなかったけど、次回では……。

さぁ、君も麻雀クイズに挑戦だ!

厳選した麻雀クイズ150問に挑戦するモード。主題分野は、"どれを切る?""テンパイ・当たり牌""点数計算"の3つだ。君は、何点取ることができるかな?



これはメガドライブ版の写真。こんなふうになるのだろう。

フリー対戦

"ぎゅわん自己"の基本中の基本が、この"フリー対戦"モード。"全国タコ打倒ツアー!?"に出発する前に、登場するキャラクターの打ち筋を見ておくといいかもしれないぞ。

プロからタコまで、すんごい個性の24人

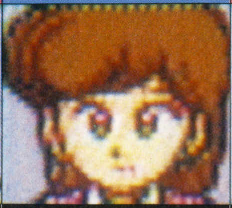
SFC版に登場するキャラクターは24人。持杉ドラ夫や律見江ミエ、マスターなど、おなじみのキャラクターはもちろん、タコ宮内、ババプロ、オクトパシーふみなどの一癖も二癖もあるキャラクターも健在だ。今回は、中心になる6人のキャラクターを紹介しよう。

持杉ドラ夫



もとプロ雀士で、彼の通ったところにはペンペン草1本とて残らなかったという……。

律見江ミエ



役満などを狙うため実戦性に欠けるところがある。必殺技"チャイ"とお色気がウリ。

店野真澄太



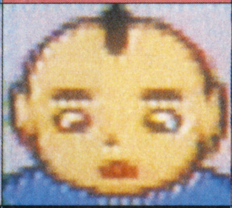
雀荘のマスター。マジメな性格は、打ち筋にも反映されているのだ。

オクトパシーふみ



自分が和がることがすべてなので、鳴きに鳴きまくって場を荒しまくる。マナーも悪い。

タコ宮内



タコ麻雀の王道を行く。こいつとふみの入った雀卓は、狂乱の嵐になるという。

ババプロ

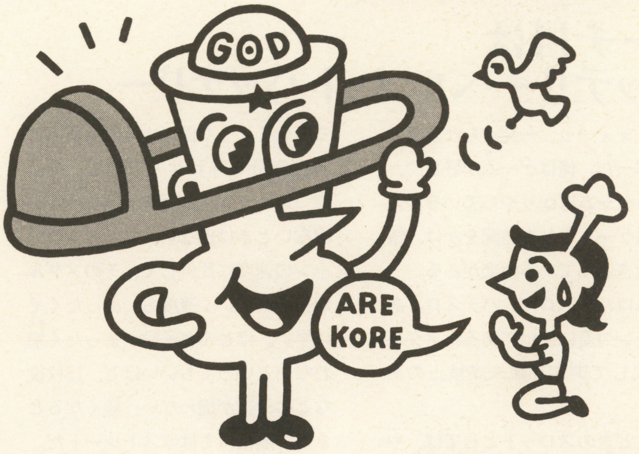


オバQの唇をもった男。麻雀の知識は上級だが、実戦ではそれほど強くない。

少女小説家のリアルライフ

久美沙織

くみさおり
「庭に、マリーゴールドだのワスレナグサだのブルーベリーの樹だのを植えた。すっごくきれいで可愛い。でも、とたんに雨ばかりなのは……」と不安になりつつも、しっかりと各方面でバリバリと活躍中の小説家。



……ついてない!?

4月27日、だんなの実印を落とした。

だいたいこの日は、ついてなかったのだ。

まず。ほぼ12時ごろ。信越線あさま号で上野について、えっちらおっちら山手線のホームに向かうや否や、場内アナウンスが、新宿駅構内で爆発物がうんぬんで、いつになったら電車が来るかわからない、と言う。

遅れをとってはならじと三段とばしで階段かけあがり、祈るような気持ちで文化会館前の改札を抜ける。幸いにも、タクシーがいた。飛び乗って、目白へ。やがて車載ラジオは爆発物らしきものが撤去された、とニュースを流した。タクシー代と時間の大損。

たどりついたら既に1時に近く、(地方読者のために。山手線が普通に動いていたなら、まず20分、長くても30分しか、かからないはずだった)。目白のF銀行は、恐れていた通り、連休前のすったもんだ。が、わたしの用事は定期預金窓口だ。お待ち人数わずかに2人。ホッとして椅子にかける。ところが、その2人とゆーのが、なにやらやたらに込み入ったことをやってるらしい。20分が過ぎ、30分が消える。イライラがハラハラになりウルウルになる頃、ようやく順番が回ってきた。実印のいる用事を果たして、2時5分前。

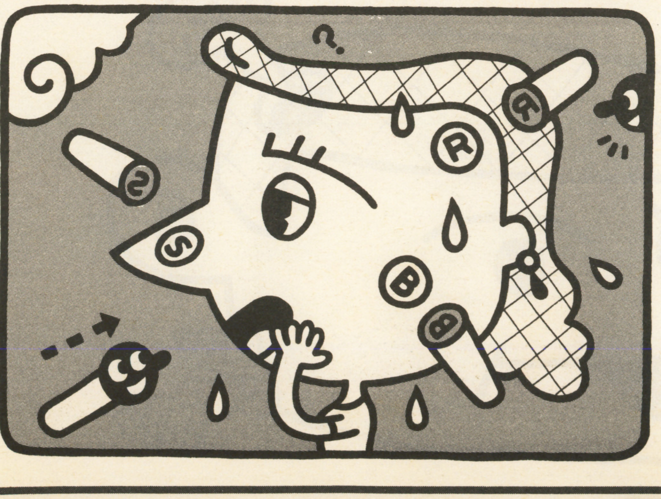
美容院の予約は2時、場所は南青山、間に合うわけがない。お詫びの電話をいれ、急ぎ足に歩きながら考える。原宿まで山手線なら20分、そこから4〜5キロは歩かなければならない。もうクタクタ。山手線が、どの程度回復しているかも不明。ええい、ままよ!

思い切ってタクシーを呼び止め乗り込んだら。

大渋滞なのである。さっきまでの5倍は混んでいる。あしぶみし、天に祈り、やっと目的地にたどりついたら、もう3時だった。

なんで美容院に行こうとしたかというと、その日、某社の某新人賞の発表パーティーがあったからなの。あたしゃ選考委員でね、なんか喋べらなきゃならない。何カ月もほったらかしのザンバラ頭じゃ、恥ずかしいじゃない。パーティー会場は九段のホテルG、当初、6時から、と言われていた。いつも人気で予約がいっぱいの我が愛用美容院でも、2時に入れれば、カットもトリートメントもお化粧もマニキュアだってバッチリだ。

すると。近くなってから電話があったのである。パーティーは5時半からになったと。



あたしは普段は、ほんとーに時間厳守だ。いつも予想したよりロスが少ないので、約束より早く現場に到着し、ヒトを待ってばっかりいる。ギリギリ間に合うかなぁと思うような時でも、5分や10分は早くついてしまう。いつもそうだった。いつも。この日までは。

美容院のかたがたは、がんばってくださった。ともかく必要最低限度だけ髪を整えてもらい、冷や汗に溶けて流れてバケモノじみていた化粧を直してもらっても、5時前。

パーティー会場のフロアに走り込んだのは5時32分、担当編集がエスカレーター前でソワソワしてた。

「よかった! もう、みなさんお待ちですよ」

パーティーが終わり、ラウンジでのご歓談も終わり、家に帰るタクシーに乗っかると、ドッと疲れが出た。なんてとんでもない日だったんだろう。こいつぁ、ぱーっと歌って忘れたい! わたしは成子坂の某店で山本リンダメドレーなどなどを歌い、オジサンたちの温かい拍手を浴びた…。

で。この冷や汗まみれの1日のいつか、実印を落とした。それに気がついた時、世間はゴールデンウィークに突入していた。

ハンコは出てこなかった。

……それ以来、どーもついてないんです。花屋で転んでベンケイノナキドコロを擦りむく。だんなのズボンを革手袋の入ったまんま洗濯してしまう。通販雑誌で欲しくなった肩揉み座椅子があり、高額ゆえにどっかで試してみたいからとメーカーに問い合わせ、隣の隣の町のスーパーにあるはずだと聞いてはるばる出かけてみれば、でかくて邪魔なので先週特売で売ってしまったと言われる。雑誌を開くと、どう見ても、名指しこそしていないが、このあたしを特定した中傷だとしか思えぬ記事がある。この最後のが一番怖かった。新聞やテレビが自分の悪口を言っている。スパイに尾行されている、脳に直接神からのメッセージが響く、ような気がするのは、昔ノイローゼ、最近ならパラノイアとかなんとか言われるれっきとした病気の症状じゃないか。

落ち込みと恐怖と疲労に涙ぐみながらも、なんとか生き長らえていたら、きのう、トモダチから電話がかかった。来週うちに遊びに来ることになってる。愉しみだねぇと言ったら、ねぇ、切符ってどうなったの、だと。

切符は3週間前に郵送した。はずだ。

「ついてない、の?」

「うん……ついてない」

あたしは今日、こころをこめてトイレを掃除した。この悪いウンがきれいに落ちますように、お便所の神さまにお祈りしながら。

我が人生はアナーキー

渋谷洋一

しぶやよういち
ゲームとギャンブルばかりやりまくっているどうしようもない遊び人。パンクの精神をもつ、スリルのジャンキーでもある。最近、ムエタイの達人を目指し、現在ハイキックをマスターするのに必要な股割りの機械を制作中。

リーチ目は
バッテリーヘルメットバッテリー

ウォォォーツ、一発ぶちかませ！渋谷洋一だ。俺はゲームが好きで、いつもゲームばかりやっているが、最近はゲームよりも時間をかけ、情熱を注ぎ込んでいる娯楽がある。

それはパチスロだ。パチスロ。あのパチンコ屋に置いてある、メダルを投入して遊ぶ18歳未満禁止のあれだ。

いまどきのスロットとしては、やはりエーアイのサファリラリーが熱いぜ。往年の名作、アニマルを越えた激しい連チャンがハラショーだ。777(ビッグボーナス)、BARとバッテリー(レギュラーボーナス)、さらにフルーツ(子役)の集中とそれらが、数珠つなぎになって連チャンするのが、最高に気持ちがいい。

あっというまに１箱(２万円)２箱(４万円)とメダルがドル箱に刺さっていく。この幸福感たるや……。とりあえずBARの連チャンでメダルが増えるのは、アークテクニコのアニマルと、このサファリラリーだけだ(デートライン銀河でもあったそうだが)。

だが、その幸福感に比例して、出ないときのサファリラリーの不幸感は、まさに墜落。そのまま地獄へ落ちていくような例えようのない、どん底気分を味わせてくれる。２万突っ込もうが、３万突っ込もうが、出ないときは出ない。しかも、連チャンの速度に比例して、そのメダルが失われていく速度も、めったくそに早い。ほとんど子役がまったく揃わないといってもいいほど、15枚役などの子役が揃わない。無くなるときは、無情にもほぼストレートだ。

１箱分(約1400枚)のメダルなんてあっというまに、あっさりと飲み込まれてしまう。これは辛いぜ。明日からパチスロは一生やめようとさえ、決心させられる(実際それでもやめないのだが)ほどのどん底気分が全身に広がっていく。

あまりの浮き沈みの激しいゲーム性が、その幸福と不幸とのコントラストをくっきりと分ける。

しかし、パチスロ屋も商売。そのコントラストも全体的には、不幸の闇が大部分を占める。どん底気分を味わう確率のほうが、断然高いというわけだ。

一般的にはパチンコやスロットは規制にがんじがらめになっていて、どのメーカーのどの機種をやろうがどれも同じと思われがちだ。

だが、やはり、そんななかでもやりたい機種と、やりたくない機種との差ってのは出てくる。筐体の豪華さ、秘められた独特なゲーム性、操作性とマシンとしての完成度に左右される精度とそれらのレスポンス。そういった差を生む要因はいくらでもある。

そういったことを加味すると、最も完成度が高く、やる気にさせてくれるのはユニバーサルのコンチネンタルシリーズだろう。バックライトの美しいリール、洗練された機能的なデザインの頑丈な筐体。詰まりにくい高速コインセレクターに、高度ホッパー。

ソフト的な部分では、わかりやすい絵柄配列とわかりにくいリーチ目。７が揃ったときの唸るような迫力の効果音。秘められた連チャン性など、ほかのメーカーのマシンとは一線画するものが、コンチにはある。まあ、もっとも抜きん出た販売台数が、そのことを証明してくれる。

下手なゲームよりは、よっぽど面白いパチスロだが、その面白さはやはり、金が絡んでいるからこそだ。もし、７が揃っても金が入ってこなかったら面白くもなんともない。

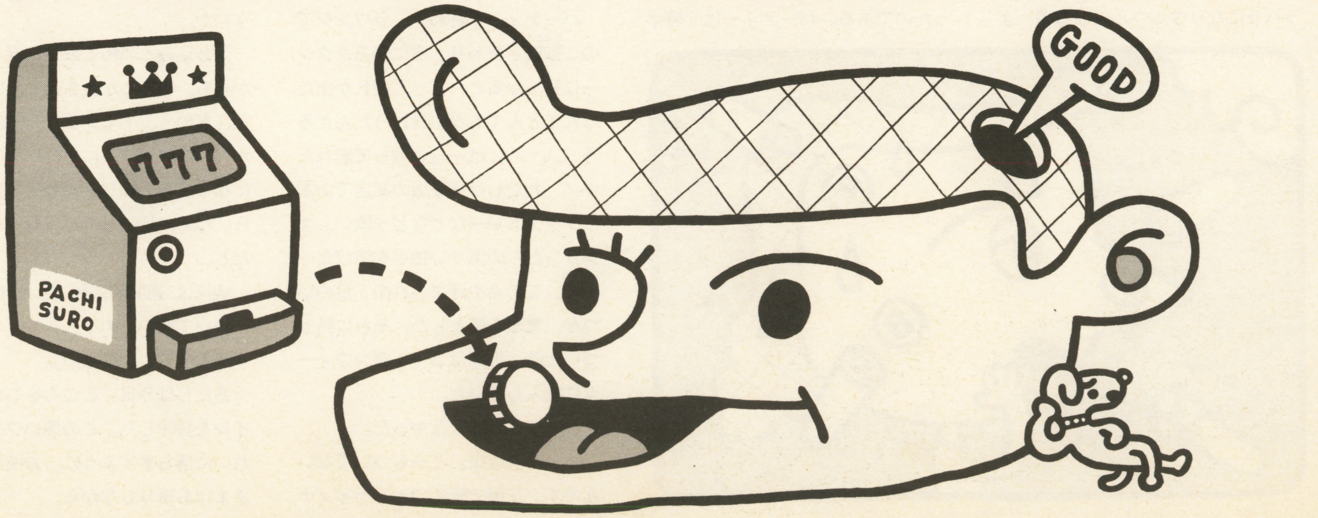
そういえば、昔まだ成増に住んでいたころ、成増中のパチンコ屋の景品を総括する景品交換所が何らかの理由によって何ヵ月かの間、まったく機能していなかった時期があった。そのときのパチンコ屋は悲惨で、夕方になってもあのだだっ広い店内のなかに客がひとりかふたりという、惨たんたる状況だった。だれも金にならないパチンコには、まったく魅力を感じなかった証拠だ。

というわけで、パチスロを楽しむには多少条件がいる。そう、多少貧乏でなければパチスロは楽しめない。かりにすさまじい強運やセット打法などの攻略法を知っていて、必ず数時間かけて数万円を稼げるとしよう。そうした場合でも、１日あたり数十万円を稼ぐ人間ならば、まったくパチスロには魅力を感じないだろう。

まあ、これは極論としてもパチスロをプレイする時間と儲けを時給に換算したとき、やっぱりその時間、ちゃんとした仕事をしてればよかったと思うようであれば、楽しみが金に集約されているスロットなど、なおさらやめたほうがいい。

しかし、ある程度貧乏でないとパチスロが楽しめないとしたら、なまじ楽しまないほうがいいということになる。

どうやらパチスロをしなくなるには、さらにビッグマネーが動くビジネスかギャンブルをしなければならないようだ。



ダンジョン狂騒曲

坂田靖子

さかたやすこ
2月25日生まれ。うお座のO型。3DRPGを得意とするマンガ家。現在『MIMIエクセレント』などで活躍中。ゲーム歴は長く、遊んだソフトは数しれず、3DRPGをまったくおそれない硬派の人。

今日は朝まで整理整頓！

このあいだ部屋を掃除してたら、やってないゲームがザクザク出てきたんであきれちゃいました。今日は、その整理をしてみることにしたんだけど……、こんなぐあいでとんでもないことになっちゃったの。

◆

あ、あ、なんと「ガデュリン」が箱のなかにすわったまんまだ。「ディガンの魔石」の続編かなー、なんて思いながらやってて、時間がかかったんで途中で挫折しちゃってるよ…。それから、最初のビルから出られない「フューチャー・ウォーズ」(98版)もけっこナサケナイ。アドベンチャーは何か取り忘れて先に進んじゃうとも一全滅！

最初の町がなかなか見つからない「アトラス」(98版)は箱がものすごく大きいので、ついに本棚の上に上げちゃいました。「ダンジョンマスター」の98版とどっちが大きいかしらん。もっと小さくしてくれると助かるんだけど。面白いけど長いので休憩してそのまんまになってる「マイト＆マジック」(98版) と、ウィザードリィシリーズの「ハートオブザメールストローム」(98版) は、またやりたくなるから近くに置いといて、友達から誕生日にもらった「スピンデイジー2」(98版) も、オットットとコマを動かしながら途中になってるからそばに置いておく。

う、しまった。「ブルトンレイ」(98版) の追加シナリオと「戦国ソーサリアン」(98版) がそのまんまになっちゃってるううう……。

こうやってみると、ワタシけっこー財産もちなんじゃないかな。「アトラス」なんか10,800円もするし（——あんまり関係ないか)。

◆

う……友達から借りてサバクのなかで迷って止まってる「東方見聞録」(FC版)(なつかぴーっ！)と、友達に借りてまだ手をつけてない「ブライ・上下巻」(98版)が出てきちゃったよ。これ早くやって返さなくちゃ！

しかし、よく考えたらむこうも私が貸した「ゼルダの伝説」(SFC版)と「ダンジョンマスター」(98版)と「ティル・ナ・ノーグ」(98版)もったまんまだから、ま、いいかな……？　うーん、何か新しいゲームもやりたい。

◆

——と、こうやってゲームソフトはどんどんたまっていくものなんですね。



世紀末闇市

柳川房彦

やながわふさひこ
著述業を営む古書愛好家。通称天下の御意見小僧。好きなテレビ番組は「皆殺しの数学」「世界の海底をゆく」等。最近は「ドラえもん」全巻揃いを求めて古書店を巡っている。

妄想化学シリーズその2　地球土管化計画最大の危機

前回紹介した「地球土管化計画」において、地球は土管状の「地筒」に改造され、人類を悩ませている多くの問題も一気に解決したかに見えた。ところがしかし、小さなミスがこの壮大な計画を崩壊させることになる……というところで誌面が足りなくなり、担当のK女史の手をわずらわせて無理矢理「以下次号！」としたことは、すでに賢明なる読者諸君にはお気づきのところであろう(やはり、半ページで人類を破滅させるのは至難の技である)。今回はてっとり早く地筒人類の破局とその後の顛末をまとめてみたい。

土管状になり、どこもかしこもポカポカ陽気で暮らしやすくなった地球……人口が増加しても、どんどん南北に伸びて地表面積を増やしていく便利な地筒……しかし、落とし穴はそこにあった。



地筒となった地球は相変わらず太陽のまわりを公転している。ところが、重力源のまわりを細長い物体が公転する場合、その物体は長いほうの軸を公転の中心である重力源に向けたがるという、やっかいなクセがあるのである。

つまりどういうことか？「中心の重力源」、これはもちろん太陽のことだ。「その周囲を公転する物体」は当然ながら地筒である。それが「長い軸を中心に向けたがる」ということは……長い軸は南北の軸だから……南極、あるいは北極が太陽に向きたがる、いってみれば地筒はごろりと横倒しになろうとするのだ。

ちょっと待った、横倒しだって⁉

あの狭くて、平べったくて、永遠の夕暮れが続いていた円形の極地が太陽のほうに向いてしまう、だって⁉

では、さっきまでポカポカ陽気だったそのほかの表面はどうなってしまうのだ？

もちろん永遠の夕暮れが訪れるのである！

かくしてどんどん傾きを増す地筒は急速に冷えてゆき、人類は再び(しかも前回よりは数倍ヤバい) 滅亡の危機に直面するのであった！……

この危機から再度脱出する方法がないわけではないが、それは賢明なる読者諸君の倫理的妄想力にお任せするとしよう。良いプランを思いついた方は「世紀末闇市・地筒救出作戦係」まで御一報を。もしくはドラえもんアイテムで「是非これを分析して！」という物件もあれば、性能および登場する単行本巻数をお知らせいただきたい。

6月12日号の「世紀末闇市」におきまして、『反重力機能をもつためにタケトンボ型でなくては』ならないのだ』という一文が欠落している地域がありました。著者並びに読者の皆様にお詫びいたします。

■今回は、不思議な世界「オセロ・ワールド」へ、みなさまをいざないましょう。



■オセロは奥が深～いゲームである。〝愛〟がなくてはオセロはできぬ……？



おわり

DATA WATCHING

データで見るゲーム業界

スーパーファミコン関連のいろいろな数字を集めてみたぞ。スーパーファミコン関連のいろいろな

こんなデータあんなデータ、スーパーファミコンの気になる数字。こんなデータあんなデータ、ス

548タイトル

1991年に発売されたスーパーファミコン、ファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン（CD-ROM含む）、メガドライブ（CD-ROM含む）、ゲームギア専用に発売されたゲームソフトの総タイトル数。ちなみに'90年は482タイトルで、機種の増加とともに年々増加傾向にある。(Theスーパーファミコン編集部調べ)

3,630億円

1991年のわが国のテレビゲーム・ゲームソフトの市場規模。'90年に比べ約106%の伸びをみせている。ちなみに'86年が3,750億円で、過去最高の数字を示している。(『レジャー白書'92』より)

32.0%

25〜35歳の社会人260人のなかでファミコンを所有している男性の割合。サラリーマンでもゲームをプレイするという話はよく聞くが、実際これだけの人がユーザーだというのはちょっと驚き。(『アクロス』"社会人と情報の今日的関係"より)

16位

'91年度の法人申告所得が発表されたが、任天堂は、昨年の43位から一気に16位とランクアップした。１位は日本銀行、２位トヨタ自動車、３位ＮＴＴの順。ちなみに、15位は日本生命、17位は東京電力である。(『週刊ダイヤモンド』より)

31.4%

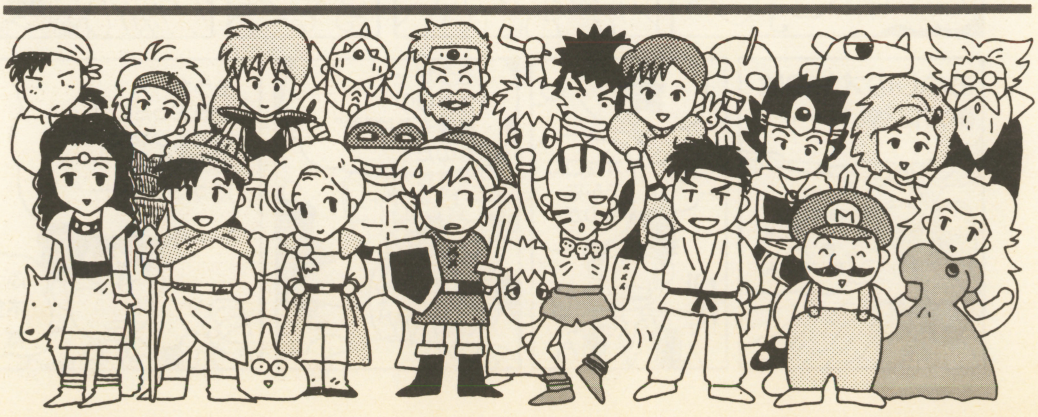
本誌読者のなかで、スーパーファミコンのソフトをおもにファミコンショップで買っている人の割合。２位はおもちゃ屋(25.0%)。以下、ディスカウントショップ(15.3%)、デパートやスーパー(12.0%)、中古ファミコンショップ(9.0%)と続く。(Theスーパーファミコン編集部調べ)

188人

本誌読者1,000人のなかで、スーパーファミコンのＣＤ-ＲＯＭが発売されたら、アドベンチャー・ゲームのソフトをプレイしてみたいと思っているユーザーの数。１位はＲＰＧの274人。２位はアクション・ゲームで218人、そして３位がアドベンチャー・ゲーム。(Theスーパーファミコン編集部調べ)

8,612円

今年の３月までに発売された全ＳＦＣゲームソフトの平均定価。「ソフトの値段が高い」という慢性的な読者の不満も、なるほどと思われる。(Theスーパーファミコン編集部調べ)





アンケートハガキの書き方 1-2-3



編集部へひとことの欄は、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどナンデモお書きください。マークシートの欄は、下記の質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください。質問事項のなかで、＊印のついている番号は、上から順に塗りつぶしていってください。ハガキは、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

マークシートの記入例

よい例

悪い例

＊印は次のように塗りつぶしてください。

年齢12歳　1 2 3 / 1 2 3

これから買いたいと思っているゲーム

010　0 1 2 3 / 0 1 2 3 / 0 1 2 3

1 性別

①男性
②女性

＊**2** 年齢

3 学校・職業

①小学校
②中学校
③高校
④大学・大学院
⑤短大・専門学校
⑥予備校
⑦事務職
⑧営業・販売職
⑨専門・技術職
⑩管理職
⑪技能・労務職
⑫自営業
⑬公務員
⑭自由業
⑮アルバイト
⑯主婦
⑰無職
⑱その他

＊**4** ＳＦＣソフトの所有本数は？

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信
②ファミリーコンピュータマガジン
③月刊PCエンジン
④マル勝PCエンジン
⑤BEEP／メガドライブ
⑥メガドライブFAN
⑦ログイン
⑧コンプティーク
⑨HIPPON SUPER
⑩マル勝スーパーファミコン
⑪その他

6 面白かった記事をあげてください（5つまで）

7 面白くなかった記事をあげてください（5つまで）

①RANDOM ACCESS
②データランド
③ALL GAME CHART
④ザ・テストプレイ
⑤ドラゴンクエストV
⑥スーパー桃太郎電鉄II
⑦炎の闘球児ドッジ弾平
⑧3×3 EYES
⑨SD機動戦士ガンダム
⑩T.M.N.T.
⑪ファランクス
⑫大戦略エキスパート
⑬マザー2
⑭ライトファンタジー
⑮スーパー大航海時代
⑯スーパーボウリング
⑰スピンディジーワールド
⑱メジャータイトル
⑲弁慶外伝〜沙の章
⑳アルバートオデッセイ
㉑メタルマックス2
㉒モノポリー
㉓アメリカ横断ウルトラクイズ
㉔ウォーリーを探せ！
㉕ゲゲゲの鬼太郎
㉖ハミダシ新作FRONTLINE
㉗すうぱあはみこんCLUB
㉘PAGツアーゴルフ
㉙MADARA 2／プロサッカー2
㉚スーパープロフェッショナルベースボールII
㉛ガーディアンブレイド
㉜重装機兵ヴァルケン
㉝ぎゅわんぶらぁ自己中心派
㉞コラムス
㉟わかっちゃいるけどやめられない！
㊱データで見るゲーム業界
㊲特集・移植ソフトの傾向と対策
㊳飛龍の拳S・ゴールデンファイター
㊴キャプテン翼III
㊵サンドラの大冒険
㊶アクスレイ
㊷スーパーガチャポンワールド・SDガンダムX
㊸アースライト
㊹北斗の拳5
㊺プリンス・オブ・ペルシャ
㊻ストリートファイターII道場
㊼メーカー見聞録
㊽SOUND CLUB
㊾裏ワザグランプリ
㊿攻略本の攻略
51付録・パロディウスだ！ 完全読本
52付録・デイリーサミー
53
54
55
56

＊**8** あなたがもっているマシンを数えてください。（いくつでも）

①スーパーファミコン
②ファミコン
③PCエンジン
④PCエンジンCD-ROM²
⑤PCエンジンDUO
⑥メガドライブ
⑦MEGA-CD
⑧WONDER MEGA
⑨ゲームボーイ
⑩ゲームギア
⑪ネオジオ
⑫PC-9801シリーズ
⑬PC-8801シリーズ
⑭X68000シリーズ
⑮FM-TOWNS
⑯その他



＊ **9** これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（１つだけ）

ナンバー	タイトル
001	お茶の間伝説
002	哭きの竜(仮)
003	エイリアンVSプレデター
004	スーパー麻雀
005	デスブレイド
006	デュアルオーブ
007	ダイナウォーズ
008	ガンフォース
009	メジャータイトル
010	ウィザードリィV
011	大戦略エキスパート
012	スピンディジーワールド
013	ワンダーブック
014	レナス
015	スーパーボウリング
016	真・女神転生
017	機甲警察メタルジャック
018	ブレイゾン
019	ホーム・アローン
020	PGAツアーゴルフ
021	シムシティー2
022	シムアント
023	ポピュラス2
024	メガロマニア
025	F-29
026	DEVASTATOR
027	ドラゴンクエストV天空の花嫁
028	46億年物語
029	HOOK
030	ソルスティスII（仮）
031	ロードモナーク
032	SD機動戦士ガンダム
033	パワーアスリート
034	SUPER PANG
035	BREATH OF FIRE
036	マスター・オブ・モンスターズ
037	ファイナルファイトII（仮）
038	ミッキーマウス（仮）
039	飛龍の拳S・ゴールデンファイター
040	シェラザード伝説・黄金の帝国
041	スーパーウルトラベースボール2
042	SD飛龍の拳
043	飛龍の拳S・ファイティングウォーズ
044	オウガバトル
045	ミステリーサークル
046	あしたのジョー
047	2020年スーパーベースボール
048	スーパー麻雀大会
049	スーパー大航海時代
050	パチンコウォーズ
051	ファランクス
052	パロディウスだ！
053	T.M.N.T.
054	アクスレイ
055	MADARA2
056	スーパーノヴァ
057	ウルティメイトフットボール
058	バルバロッサ
059	炎の闘球児ドッジ弾平
060	アルバートオデッセイ（仮）
061	弁慶外伝～沙の章
062	スーパープロフェッショナルベースボールII
063	ラッシング・ビート乱
064	半熟英雄（仮）
065	ノスフェラトゥ
066	シルヴァ・サーガII
067	早差し二段森田将棋
068	エキゾースト・ヒートII
069	ゆうゆのクイズでGO！GO！
070	ソニックブラストマン
071	KING OF THE MONSTERS
072	餓狼伝説
073	少年アシベ
074	アミュージングドリーム
075	アクロバットミッション

ナンバー	タイトル
076	ザ・ラストバトル
077	おざなりダンジョン
078	初代熱血硬派くにおくん
079	熱血高校ドッジボール部（仮）
080	リターンオブ双截龍
081	キャプテン翼III
082	つっぱり大相撲・立身出世編
083	メタルマックス2
084	負けるな！ 魔剣道
085	CACOMA KNIGHT
086	北斗の拳5
087	サイバリオン
088	バックトゥザフューチャー2（仮）
089	ザ・ソードマニアック（仮）
090	芹沢信雄のバーディトライ（仮）
091	銀河英雄伝説
092	モノポリー
093	アメリカ横断ウルトラクイズ
094	ウォーリーを探せ！
095	サイバーナイト
096	ライトファンタジー
097	スーパーピンボール
098	サンドラの大冒険～ワルキューレとの出逢い
099	スカイミッション
100	Psycho Dream
101	スーパーF1サーカス
102	スパークリングショット
103	MOTHER 2
104	マリオペイント
105	アースライト
106	ELFALIA
107	スーパー桃太郎電鉄II
108	スーパーオフロード
109	スーパー倉庫番
110	中嶋悟監修SUPER F1 HERO
111	ガーディアンブレイド
112	コンバットライブス
113	ぎゅわんぶらぁ自己中心派
114	ヒーロー戦記
115	CBキャラウォーズ
116	バトルサッカー
117	パイプドリーム
118	フェイスボール2000
119	機動装甲ダイオン
120	ヒューマン・グランプリ（仮）
121	セプテントリオン
122	ドラゴンズ・アース
123	イーハトーヴォ物語
124	ステルス
125	雲にのる
126	バズー！ 魔法世界
127	スーパーブラックバス（仮）
128	ジャングルウォーズ2
129	アダムス・ファミリー
130	プリンス・オブ・ペルシャ
131	重装機兵ヴァルケン
132	バトルトード
133	らんま1／2・爆烈乱闘篇
134	パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド
135	ソングマスター
136	信長公記
137	スーパーガチャポンワールド・SDガンダムX
138	キン肉マン
139	3×3 EYES～聖魔降臨伝
140	ゲゲゲの鬼太郎
141	マジックポケット
142	スーパービックリマン
143	サージェントサンダースコンバット
144	対決!! ブラスナンバーズ
145	鈴木亜久里のF1スーパードライビング
146	マイト・アンド・マジックBOOK 2
147	トールキンの「指輪物語」
148	
149	
150	

Theスーパーファミコン7／10号アンケートハガキ

1 性別 1 2

2 年齢＊
十の位→ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
一の位→ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

3 学校・職業 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18

4 SFCソフトの所有本数＊
十の位→ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
一の位→ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

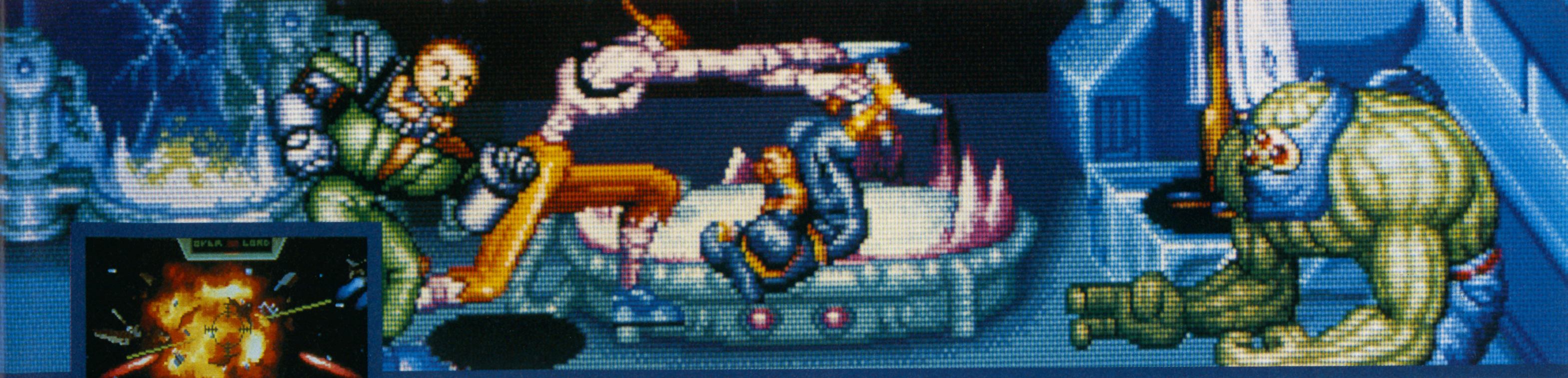
6 おもしろかった記事
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49
50 51 52 53 54 55 56

7 おもしろくなかった記事
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49
50 51 52 53 54 55 56

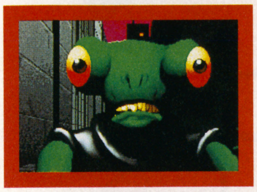
8 もっているマシン 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16

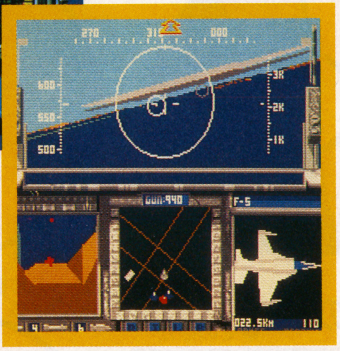
9 これから買いたいゲーム＊
百の位→ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
十の位→ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
一の位→ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

（フリガナ）		生年月日（西暦）
お名前		19　年　月　日生
ご住所 □□□-□□	都道府県　市区郡	
	TEL　（　）	





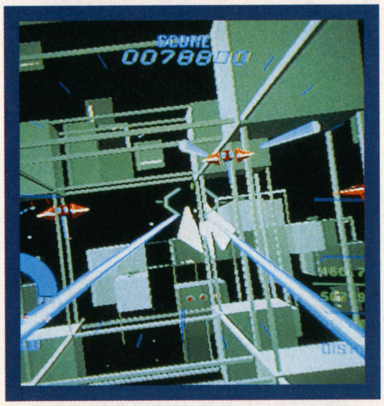




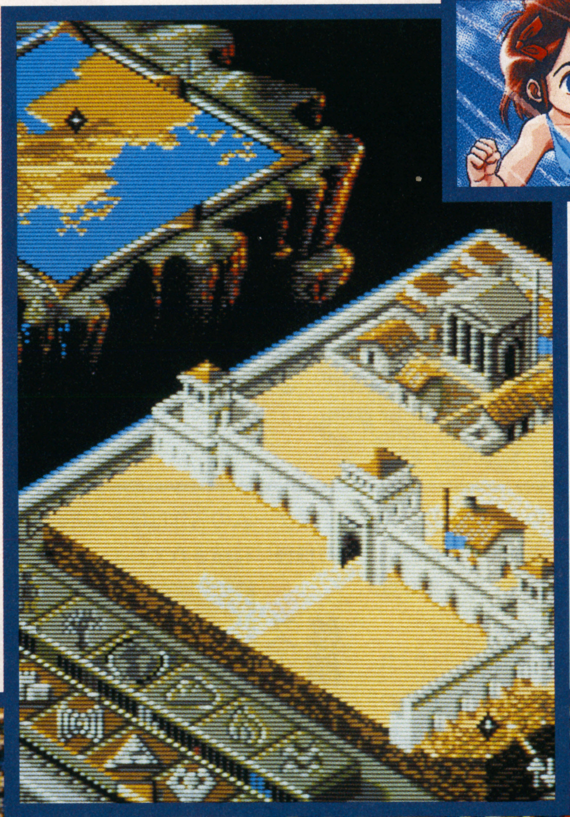
特集 SFCへの移植状況は!? このゲームを移植しろ!!

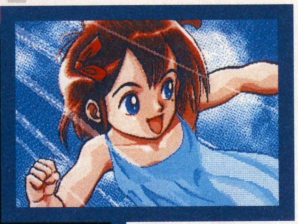
移植ソフトの傾向と対策

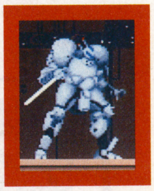
今回は移植についてちょっとだけ考えてみるぞ。というのも、いままでに発売されたスーパーファミコンソフトのうち約半数（約45%）は移植ソフトなのだ。スーパーファミコンの機能を生かしたオリジナルソフトもいいけど、パソコンやアーケードのヒットゲームの移植は、やはり大きな魅力なんだよね。もし移植ソフトがなかったら、スーパーファミコンの世界がここまで盛り上がったかどうか……。たかが移植というなかれ。移植は重要な問題なのだ。













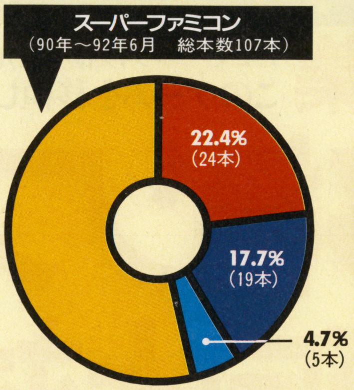
スーパーファミコンのソフト移植状況は!?

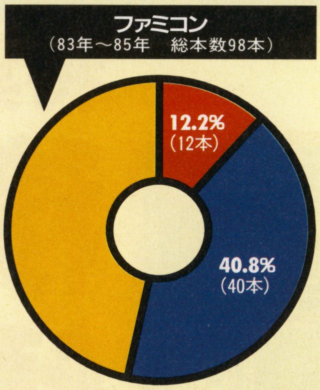
SFCにはパソコンからの移植が多い

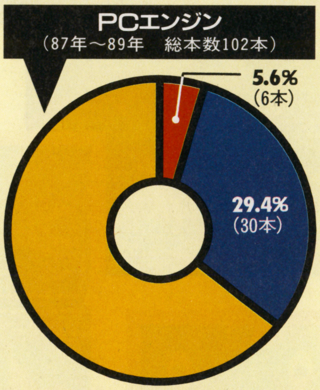
スーパーファミコン発売（1990年11月21日）から１年と７カ月が経過しようとしている。この６月までに発売されたソフトは、合計すると107本。平均すると１カ月に5.63本のソフトが発売されてきたことになる。

ほかの機種のハード発売後３年間のデータと比較してみよう。メガドライブの発売ソフトは合計85本（１カ月平均2.36本）、ＰＣエンジンの発売ソフトは合計 102本（1カ月平均2.83本）だ。スーパーファミコンはまだ満２歳にもならないにもかかわらず、これらの数字を軽くクリアしてしまっているのだ。こうした比較によってもスーパーファミコンのパワーがケタ違いだということをわかってもらえると思う。

ところで、この６月までに発売されたスーパーファミコンソフト合計107本のうち48本（44.8％）はいわゆる移植ソフト。問題はその内訳だ。ファミコンを含めたほかの機種ではビデオゲームの移植が完全に主流になっているが、スーパーファミコンではむしろパソコンゲームの移植が多くなっているのだ。下の機種別比較グラフをじっくりと見てくれ。

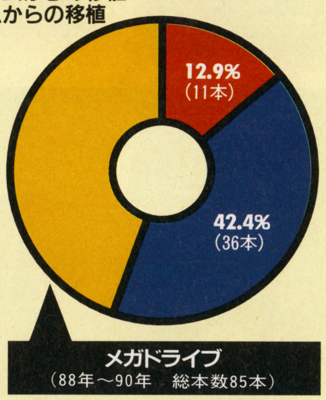






●機種別にみた発売後3年間の移植ソフトの比率

●パソコンゲームからの移植
●ビデオゲームからの移植
●そのほか



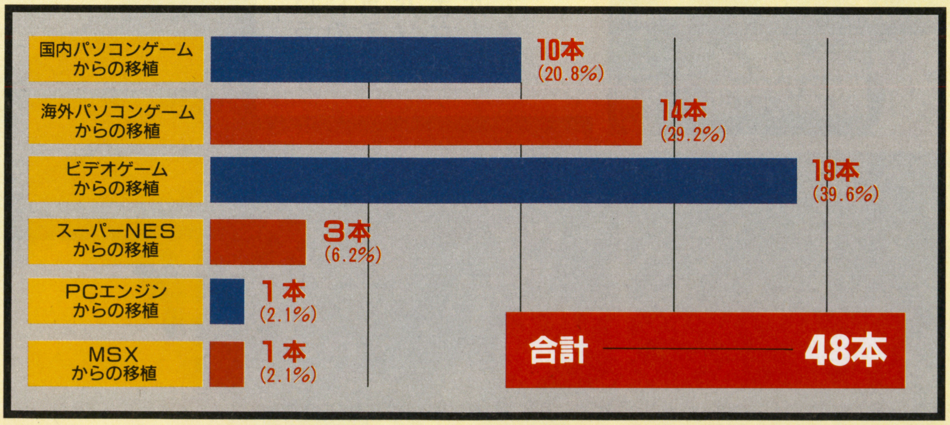
海外パソコンゲームがなぜもてる?

それでは、この６月までに発売されたスーパーファミコンの移植ソフト48本の内訳を、じっくり見ていくことにしよう。

すでに説明したとおり、パソコンゲームの移植が国内・海外あわせて合計24本で、ビデオゲーム移植の19本を超えており、大きな特徴になっている。理由はいくつか考えられるが、①スーパーファミコンのＣＰＵ（85816）がビデオゲームの移植にあまり向かないこと、②最近のビデオゲームはヒット作が減っていること、③かつてのビデオゲームの名作はほとんどが先行機種に移植されてしまったこと、④それに対してパソコンゲームの進歩はめざましく注目を集めていたことなどが、大きな理由ではないだろうか？

なかでも④番目の理由に深く関係するのだが、「シムシティー」や「ポピュラス」といった海外パソコンゲームは発想も新鮮で、スーパーファミコン発売当時には社会現象と騒がれるほど注目を集めていた。これにメーカーが目をつけたのは当然だ。海外パソコンゲームの移植が多いのには、そんな背景もあるのだろう。

●スーパーファミコンの移植ソフト48本の内訳



今後もこうした移植傾向は続くか？

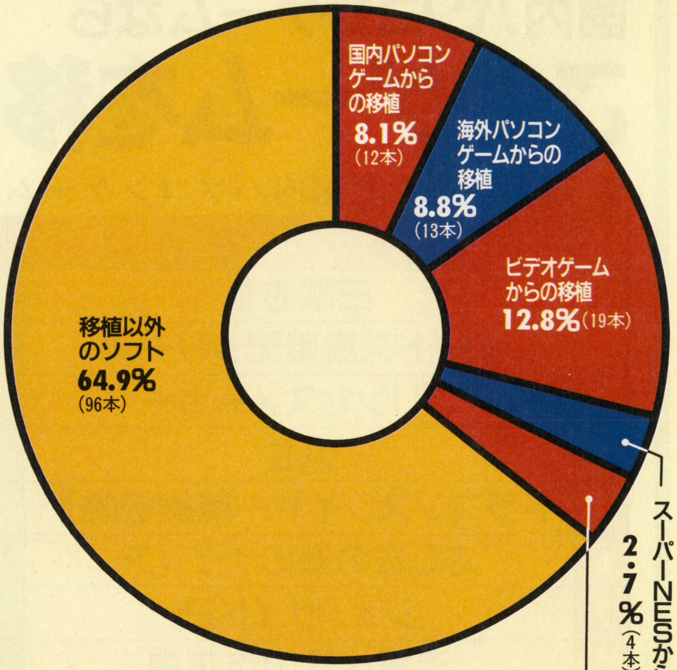
さて、やはり気になるのは今後の動向だ。７月以降のラインナップをざっと見てみると、まずオリジナルソフトがかなり増えて、移植ソフトがその分減っているかのような印象をうけるが、この結果には根拠がないこともない。

というのは、新規参入メーカーが続々と登場し、ユーザーの目も肥えている現在のゲーム市場は、かつてのファミコンブームのときのように、１本のソフトを 100万本も 200万本も売ることが困難な状況になっているのだ。そこで、版権代などで制作費がかさむ移植ソフトを敬遠して、オリジナルソフトを安く制作して採算をとろうというメーカーが増えたとしてもおかしくはないのだ。

その一方で、今後どんどん増加しそうなのがスーパーＮＥＳからの移植だ。これはメッセージを日本語に変えるくらいなので、手間と経費を節約できる未来型の移植パターンといえよう。

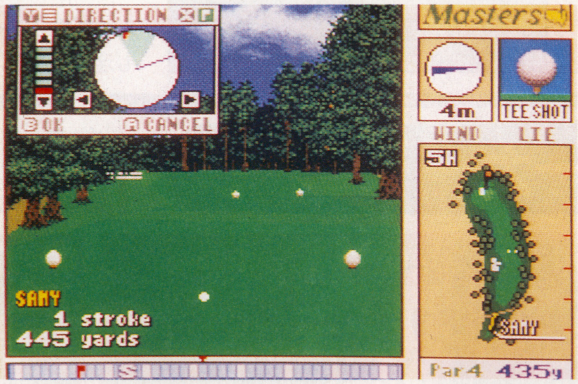
しかし、ビデオゲームやパソコンゲームがまったく移植されなくなってしまったらユーザーとしては悲しいかぎり。きびしい状況のなかだが、メーカーの皆さんにはどんどん秀作を発掘し、移植してほしいと思うのだが……。

●7月以降のラインナップ148本にみる移植ソフトの比率



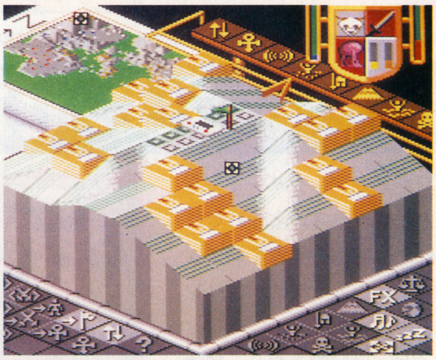
代表的移植ソフト5選

遥かなるオーガスタ（T&Eソフト）



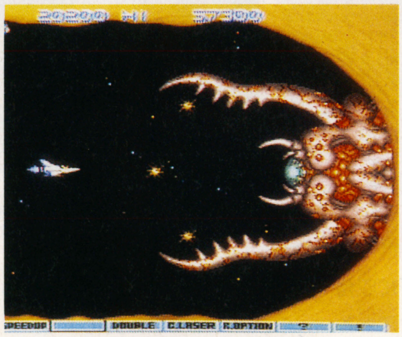
ポリシスというＴ＆Ｅ独自のシステムを搭載し、パソコンでも難しいポリゴン３Ｄ表示をＳＦＣで可能にした。16ビットゲーム機でここまでできるとは！　技術の勝利。

ポピュラス（イマジニア）



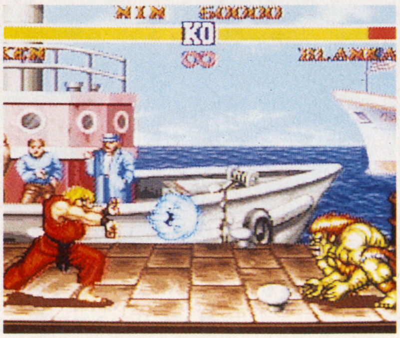
パソコンのマウス操作をＳＦＣのコントローラにうまく割り当てており、遊んでいて違和感がない。ＳＦＣ版らしいアレンジや別シナリオ「プロミストランド」搭載もありがたい。

グラディウスIII（コナミ）



とても４Ｍとは思えない豊かなグラフィック。アーケード版はハードで遊びにくかったが、ＳＦＣ版はうまく難易度調整され、見違えるような遊びやすいゲームに。

ストリートファイターII（カプコン）



アーケード版と比較してもまったく見劣りしないグラフィックやキャラの動きに見とれてしまう。ＳＦＣ版ならではのアレンジも光っている。

レミングス（サン電子）



パソコンではマウス操作だったが、ＳＦＣコントローラの６つのボタンを使って見事にカバー。サウンドやグラフィックもオリジナル版そのままのフンイキを出しておりグッド。

国内パソコンゲームなら
このゲームを移植しろ!!

● 読者が選んだ国内パソコンゲーム移植希望ベスト10 ●

	ゲーム名	メーカー名	ジャンル
1	三國志Ⅲ	光栄	SLG
2	ロードス島戦記シリーズ	ハミングバード	RPG
3	プリンセスメーカー	ガイナックス	SLG
4	AⅢ	アートディンク	SLG
5	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	日本ファルコム	RPG
6	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	ADV
7	ジェノサイド2	ズーム	ACT
8	天舞～三国志正史	ウルフ・チーム	SLG
9	イースシリーズ	日本ファルコム	RPG
10	サイレントメビウス	ガイナックス	ADV

国内パソコンゲーム移植希望ベスト10は左の表のような結果になった。予想どおり1位は光栄の「三國志Ⅲ」。Ⅱからさらに進化した緻密なシステムの評価は高い。移植される可能性もかなりありそうだ。

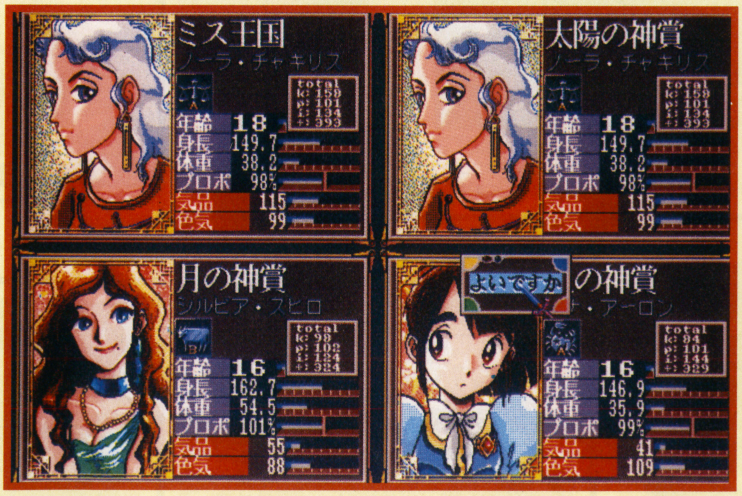
3位、6位、10位にガイナックスのゲームがノミネートされた。このメーカーのゲームは、ヒットアニメ・マンガをゲーム化して、つねに安定した人気を得ている。グラフィックが美しいのも魅力の1つだ。しかし、移植の可能性は低いかも？

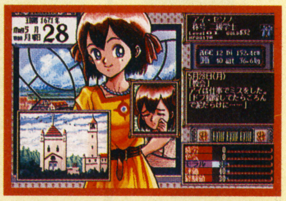
8位にくいこんだ「天舞～三国志正史」はニュータイプのリアルタイムSLG。マルチウィンドウがユニークなゲームだ。移植の可能性もありそう。

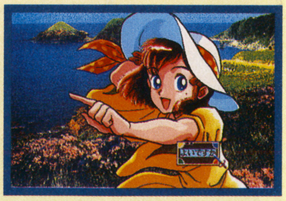
このほかでは、日本ファルコムの新作「ぽっぷるメイル」にも注目したい。

プリンセスメーカー

メーカー＝ガイナックス
ジャンル＝SLG
機種＝PC9801ほか







子育てをシミュレートするという異色ゲーム「プリンセスメーカー」。刻々と変化するグラフィックがとにかく美しい。

クイズやアドベンチャーで定評のあるガイナックスから1991年に発売された、異色の子育てシミュレーションゲームがこの「プリンセスメーカー」だ。

プレイヤーは父親となり、10歳の女の子を8年間育てて皇室のプリンセスにする。マルチエンディング（エンディングはなんと30種類！ 将軍や魔法使い、はては高級娼婦まである）が採用されており、18歳になったときのパラメータ値によってエンディングが決まるようになっている。

パラメータ値はアルバイトしたり、勉強したりすると刻々と変化する。アルバイト先は宿屋や武器屋、あやしい酒場など。勉強には学問、武芸、礼法、武者修行がある。武者修行というのはフィールドマップ上でモンスターと戦うというもの。もちろん武器や防具も装備しないとダメだ。

アルバイトで働かせすぎると疲労がたまって病気になったり、不良になったりする。そんなときは休息したり、バカンスに出かけたりするとよい。

イベントとして毎年10月に収穫祭があり、ミス王国コンテストと武闘大会が行われる。参加は自由だが、好成績をおさめるとパラメータ値がぐっと上がるぞ。

このゲームはとにかくグラフィックが美しく、季節ごとに背景が変化し、誕生日を迎えると女の子のグラフィックも変化する。さらに服を着せ替えたりできるのもおもしろい。ＳＦＣ移植の可能性は低いかもしれないが、フシギな魅力をもったゲームだけに、気長にその日を待ちたい。　（さんきち）

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

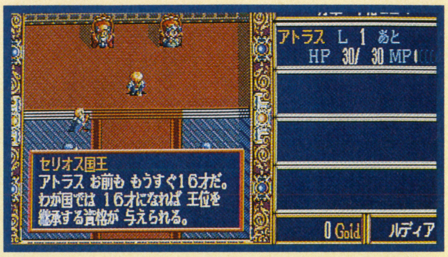
メーカー＝日本ファルコム
ジャンル＝RPG
機種＝PC8801

日本ファルコムの定番ヒットシリーズといえばドラゴンスレイヤーシリーズなのだが、その第6弾として1989年に「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」が発売された。このゲームは、それまでのファルコムらしいアクションＲＰＧではなく、オーソドックスなフィールド型ＲＰＧだったが、練りこまれたストーリーや親切なシステムで高い評価を得た。その結果、ＳＦＣやＰＣエンジンに移植されたのは記憶に新しい。

そして、ついにその続編にあたる「ドラゴンスレイヤー英雄伝説II」がパソコン（ＰＣ8801）で発売された。ストーリーは前作の20年後という設定で、舞台も前作と同じイセルハーサだ。

主人公のアトラスは、前作の主人公セリオス皇子とディーナ姫のあいだに生まれた息子。15歳になったアトラスが、社会勉強のために世界各地を見聞する旅に出て、さまざまなイベントにまきこまれながら、仲間たちとともに成長していくというのがメインストーリーだ。セリオスをはじめ、前作に登場したキャラがたくさん登場するのでうれしくなる。







一見オーソドックスなフィールド型ＲＰＧ。しかし、ＡＩオートバトルなどの斬新なシステム設計が随所に光っているゲームだ。

システム的な大きな変更はＭＰのあつかいが変わったことと、戦闘にＡＩ機能が加わったことくらいだ。画面レイアウトも前作とほぼ同じ。そんなところもファンにはとてもなじみやすい。

このIIはロムロムへの移植がはやくも決定したようだ（発売はハドソン）。ＳＦＣに移植される可能性もかなり高いと思うので、期待したい。（さんきち）

ジェノサイド2

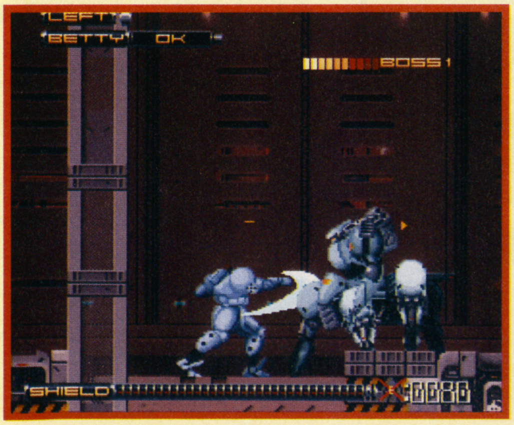
メーカー＝ズーム
ジャンル＝ACT
機種＝X68000

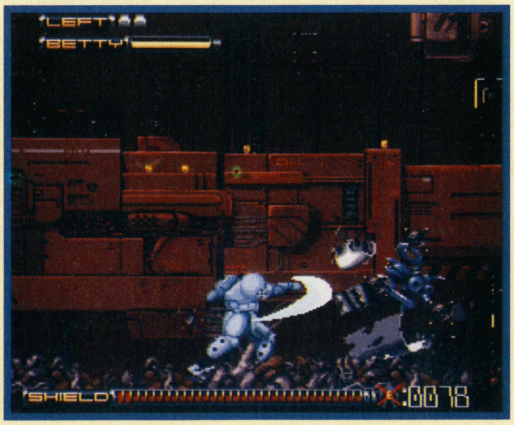
ズームというソフトハウスの名前をパソコンゲーム界に知らしめたのが、1989年にＸ68000用に発売された「ジェノサイド」というアクションゲームだった。このゲームは、かつてなく大きいキャラクターが画面狭しと動き回り、描き込まれたグラフィックやハードロック調の音楽、そして難易度の高さがアクションゲームファンに大きな衝撃を与えたのだ。

そして２年後の1991年。50年後のストーリーという設定で制作されたのが「ジェノサイド２」（通称Ｇ２）だ。基本的には前作と同様に大きなマイキャラ（トレーサー）をあやつる、激しいアクションゲームになっているが、演出的に注目すべき点が多い。たとえば敵のロボットが布におおわれていて、マイキャラが近づくと布をはぎ取って攻撃してきたり、敵の要塞に侵入して中心部を破壊したあとで、くずれ落ちる要塞から脱出するシーンもある。

また、前作ではオプションはベティというアイテム１つだけだったが、Ｇ２では無敵などのアイテムがいくつか増えた。そのため前作より難易度が下がったといわれるが、アクションゲームとしての手ごたえは十分すぎるほど。

前作の「ジェノサイド」はロムロムで発売される（発売はブレイングレイ）が、Ｇ２のほうはいまのところ移植の予定がないようだ。ＳＦＣへの移植を切に希望したいと思う。（さんきち）







大きなマイキャラが派手なアクションをくりひろげる「ジェノサイド２」。前作より演出もずっと豊かに。手ごたえのあるアクションゲームだ。

海外パソコンゲームなら このゲームを移植しろ!!

● 編集部が選んだ海外パソコンゲーム移植希望ベスト10 ●

	ゲーム名	メーカー名	ジャンル
1	ワールドサーキット	マイクロプローズ	SLG
2	ストライクコマンダー	オリジン	SHT
3	ウイングコマンダーII	オリジン	SHT
4	スペースシップ・ワーロック	リアクター	ADV
5	F117Aナイトホーク	マイクロプローズ	SLG
6	F15ストライクイーグルII	マイクロプローズ	SLG
7	オーノー!モア・レミングス	シグノシス	PUZ
8	4Dボクシング	エレクトロニックアーツ	SPT
9	ジェットファイターII	ベロシティー	SLG
10	バーズ・オブ・プレイ	エレクトロニックアーツ	SLG

海外パソコンゲームの移植希望は、読者のみんなからアンケートをとったことがないので、本誌編集部の"海外パソゲー愛好者"が集まって、独断と偏見で勝手にベスト10を選出してしまうことになった。

1位に選んだ「ワールドサーキット」は、いまヨーロッパでダントツの人気をほこるポリゴンレーシングものだ。シミュレータなのでジャンルはSLGとしたが、レーシングゲームとしても十分に楽しめるぞ。マイクロプローズはスーパーNESに参入しているので、可能性もないとはいえない。

オリジンの3Dシューティング「ウイングコマンダーII」も移植の可能性はありそう。というのは、前作「ウイングコマンダー」のスーパーNES版が、CESで公開されたのだ。

ワールドサーキット

メーカー＝マイクロプローズ
ジャンル＝SLG
機種＝アミガほか

マイクロプローズというアメリカの会社は、ポリゴン（立体を多面体として処理する画像技術）のエキスパートとして有名だ。とくにポリゴンを使ったフライトシミュレータでは、まず右に出る会社はないだろうと思う。

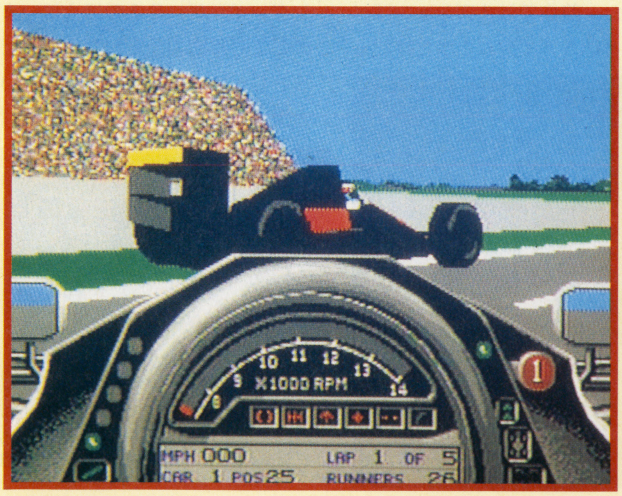
そんな"フライトシム王国"マイクロプローズから、なんとレーシングものが登場した。いま世界中で大人気のF1のゲームだ。

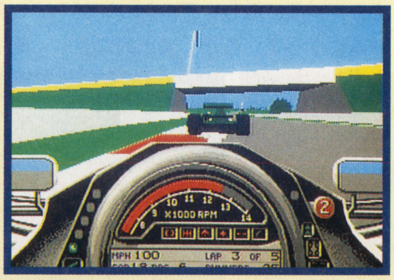
F1関係のゲームは日本でも数多く発売されている。なにも目新しいことないじゃん、などと思っている人は考えが甘い。マイクロプローズが、ただのF1ゲームを出すはずはないのだ。

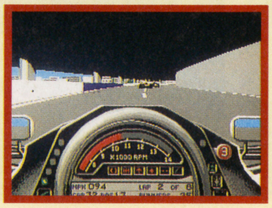
このゲームの最大の特徴は、やはりなんといってもポリゴン処理が高速なことだが、背景の細かさを3段階に切り替えられるので、スピード優先の人も、画面の美しさ優先の人も、自分の好みにセッティングできる（いちばん美しい画面にセットしても、十分にスピード感は味わえるが）。

ゲームシステムでおもしろいのはオート運転モードがあること。といっても、フライトシミュレータのオートパイロットみたいな完全オートではなく、たとえば最適のラインに車の方向を修正してくれるといった程度。微妙なバランスがとられていて、ゲーム感覚をそこなうことがない。

ハンドルやシフトなどの項目ごとにオートにするかしないか、プレイヤーが自分で設定できる。まずオートで練習し、上達したらすべてマニュアルで挑戦するといいだろう。遊びやすいし飽きもこないゲームだ。 （オリックス）







ポリゴンなのでアップダウンはもちろん、鈴鹿の立体交差やモナコのトンネルもバッチリだ。レース中に視点の変更もカンタンにできるぞ。

オーノー！モア・レミングス

メーカー＝シグノシス
ジャンル＝PUZ
機種＝アミガほか

昨年、世界中で大ヒットを記録した「レミングス」。ゾロゾロと歩くレミングたちに、穴を掘れ、壁をよじ登れ、階段を作れといった命令を与えてやり、無事にゴールまで導いてやるという、単純明快にして奥が深いゲームだ。

パズルゲームということになっているようだが、アクションゲーム的な楽しさもある。どちらかというと、パズルの要素を含んだアクションゲームといったほうが近いような気もするが。

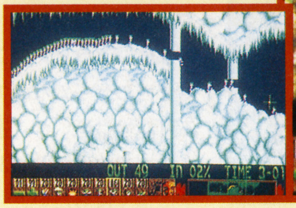
「レミングス」はＳＦＣにも移植されて、サン電子から発売されたが、オリジナルのアミガ版を知っていた人なら、その移植度に涙したはずだ。パソコンゲームの移植は操作系で失敗することも多いのだが、ＳＦＣ版「レミングス」は100点満点のデキ。まだの人は早く買って遊ぼう。

さて、そんな「レミングス」には全部で100以上の面が用意されていたが、夢中になって遊んで、気がついたら遊びつくしてしまっていた……なんていう人も少なくないだろう。そんな“レミングス野郎”たちの「もっとレミングスを！」という声に応えて発売されたのが、ここで紹介する「オーノー！モア・レミングス」だ。早い話が、新しい面データが入ったデータディスクなのだ。

とくにハードな面が収められているというわけではないが、新しい面で遊べるというだけでファンとしてはうれしくなるものだ。新しいＢＧＭが入っているというのもファンの心を熱くする。これも移植してほしいというのは、ぜいたくな希望かな？　（オリックス）







ゲームの内容はもちろん、レベルもほとんど同じ。でも新しい面で遊べるというだけでファンはシアワセなのだ。もっとレミングスを！

4Dボクシング

メーカー＝エレクトロニックアーツ
ジャンル＝SPT
機種＝アミガほか

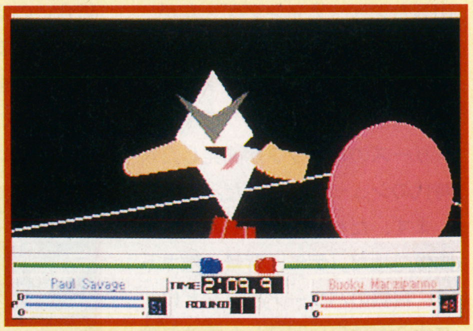
ポリゴンのゲームというと、やはりフライトシミュレータということになる。しかし、最近ではポリゴン＝フライトシミュレータという公式は、なかなか通用しなくなってきた。戦車シミュレータ、レーシングシミュレータにもポリゴンがよく使われているし、かと思うとポリゴンを使ったロボットＲＰＧなんていうのもある。

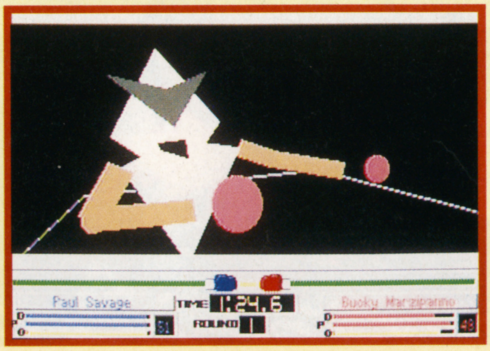
あまりにいろいろ出るので、ポリゴンものもそろそろネタ切れになるかな、なんて思っていたら、最高にヘンなポリゴンゲームが登場してしまった。スポーツ、しかもボクシングをポリゴンでシミュレートしちゃうというゲームだ。その名も「４Ｄボクシング」。こいつにはマイッタね。

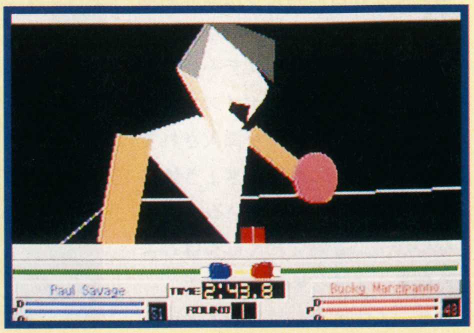
ゲームの内容は、任天堂のＦＣ「パンチアウト」などと同じでオーソドックスなものだが、マイキャラ視点にすれば、ポリゴンで描かれた敵ボクサーがくねくね動いて向かってくるのだ。

おもしろいのが敵ボクサーの顔だ。敵キャラらしい顔に描かれてはいるが、見ていると思わず笑ってしまう。敵ボクサーがパンチを出してくるときの動きもなかなか笑えるぞ。ハマるとどうしても頭からはなれなくなってしまう。これを見るためだけにゲームを買う人もいるとか(？)。

とにかく、ポリゴンでボクサーを描いてしまうという、枠にとらわれない自由な発想に脱帽してしまう。こんなヘンな魅力にあふれたゲームがＳＦＣにも１本あっていいと思う。移植されてもあまり売れないような気もするが。　（オリックス）







視点は自由に切り替えられるが、マイキャラ視点がいちばん笑えると思う。とくにポリゴンで描かれた敵ボクサーの顔は一見の価値ありだ。

ビデオゲームなら
このゲームを移植しろ!!

● 読者が選んだビデオゲーム移植希望ベスト10 ●

	ゲーム名	メーカー名	ジャンル
1	ストリートファイターIIダッシュ	カプコン	ACT
2	キャプテンコマンドー	カプコン	ACT
3	スターブレード	ナムコ	SHT
4	ゼクセクス	コナミ	SHT
5	ウルフファング	データイースト	ACT
6	アラビアンファイト	セガ	ACT
7	スティールガンナーII	ナムコ	SHT
8	ナイトストライカー	タイトー	SHT
9	ドラゴンセイバー	ナムコ	SHT
10	出たな！ツインビー	コナミ	SHT

本誌読者が選んだビデオゲーム移植希望ベスト10は左の表のような結果になった。

編集部の予想どおり１位に輝いたのは、カプコンの「ストリートファイターIIダッシュ」。ゲームセンターでの圧倒的な人気を考えれば、当然の結果といっていいだろう。

２位にくいこんだのもカプコンのアクションゲーム「キャプテンコマンドー」。４人の個性的なキャラクターがこのゲームの大きなウリ。このゲームもゲーセンでかなり人気を集めていたので、うなずける結果。このようなカプコン人気は一体いつまで続くのだろうか？

６位「アラビアンファイト」はセガのゲームなので移植される可能性は低いが、過去にファミコンでの移植例もあるので、辛抱強く待ちたい。

ゼクセクス

メーカー＝コナミ
ジャンル＝SHT

グラディウスシリーズでおなじみのコナミが満を持して世に送り出したシューティングゲームが、この「ゼクセクス」だ。“まったく新しいシューティングを”というコンセプトのもと、グラディウスシリーズのスタッフが開発した新時代のシューティングだ。

まず、だれもが驚かされるのが画像処理だ。デモ、背景、敵キャラ、自機のパワーアップなどに、コナミが独自に開発した画像処理チップによるエフェクトがほどこされている。また、ステージごとに声優の島本須美のボイスを使ったビジュアルシーンが挿入されているのだが、これが“きょう体にCD-ROMでも入っているんじゃないか？”と疑いたくなるほどよく動き、よくしゃべる。

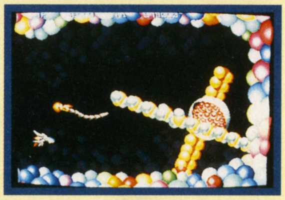
ゲーム内容も、フリントというオプションに代わる新しい武器が試みられるなど、開発スタッフの気合いのほどが感じられるものになっている。このフリントがゲームのカギを握っており、どこまでうまく使いこなせるかが「ゼクセクス」プレイヤーの勝敗を分けることになるのだ。

あっと驚く画像処理に、ハイクオリティーなサウンド。そして斬新なゲームシステム……。

このゲームをＳＦＣ移植することが容易でないことは、シロウトの目にもハッキリとわかる。たしかにカートリッジでは移植は困難だろう。しかしCD-ROMならどうか？「魂斗羅スピリッツ」や「パロディウスだ！」を見ていると、コナミならできる、きっと移植してくれるにちがいない！　と思うのだが……。（ウメ）







フリントというオプションに代わる新しい武器をいかに使いこなすか？　それがこのゲームの楽しみだろう。コナミの技術力でなんとか移植してほしい。

キャプテンコマンドー

メーカー＝カプコン
ジャンル＝ACT

「ファイナルファイト」「ストリートファイターII」などの格闘ゲームで人気絶大なメーカーといえば、ご存じカプコンだ。そんなカプコンの格闘ゲームの集大成といえるゲームが、この「キャプテンコマンドー」だ。

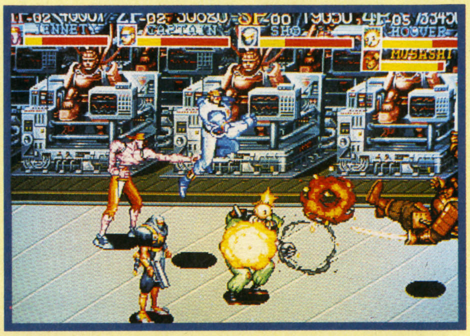
このゲームはなぐる・けるの豪快バイオレンスアクションゲームで、基本的なゲームシステムや操作系が「ファイナルファイト」とまったく同じなのだ。だから「ファイナルファイト」をプレイしたことがある人なら、だれでもすんなりとこのゲームの世界に入っていけると思うぞ。

「ファイナルファイト」との決定的な違いは４人同時プレイが可能だということ。リーダーのキャプテンコマンドー、なんとガイと同じく武神流忍法の使い手というショウ、異星からやってきた謎のナイフ使いジェネティー、知識にすぐれ、自ら作製したロボットに乗って戦う赤ちゃんのフーバー。この４人のキャラクターが個性的で魅力にあふれている。攻撃方法も、ダッシュからの攻撃やロボット操縦による攻撃など、大幅にパワーアップされているぞ。

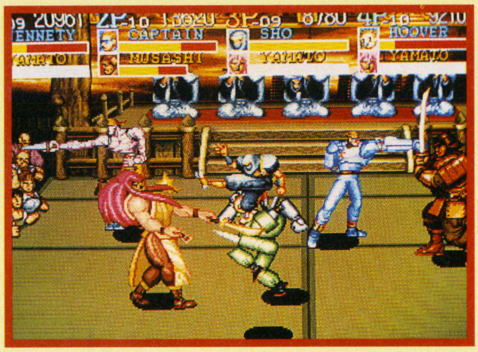
このゲームは近未来の地球が舞台なのだが、敵キャラやアイテムなども近未来のフンイキを出していて、みごとというほかない。

昔のゲームのシステム部分を使っているのだが、まったく違った味わいを出すのに成功したといえるだろう。

すべての格闘ゲームファンにおススメできるこのゲーム。ＳＦＣ移植の話がまだないというのはとても残念だ。（ウメ）



個性的な４人のキャラ。ダッシュ攻撃などの多彩な攻撃方法。「ファイナルファイト」と同じゲームシステムだが、楽しさは大きくパワーアップ！





ウルフファング

メーカー＝データイースト
ジャンル＝ACT

データイーストというメーカーはマニアのあいだでは“デコ”とよばれ、「いかにもデコだな〜」というゲームは“デコデコしい”などと形容される(本当だよ)。「エドワードランディ」「ミッドナイトレジスタンス」「サンダーゾーン」「空牙」……どれも男の荒々しさと勇ましさ、そして汗のにおいを感じずにいられない、デコデコしいゲームばかりだ。

ここで紹介する「ウルフファング」もそうだ。まさにデコデコしいと表現するほかにない、硬派な男のゲームだ。サブタイトルには「空牙2001」とあり、ストーリーは名作縦スクロールシューティングゲームの「空牙」から連続しているのだが、ゲームシステムは横スクロールのアクションゲームになっている。

主人公はロボット。胴体や脚、武器を自由自在に組み合わせてプレイできるのがこのゲームの大きな特徴で、組み合わせパターンはなんと64通りもあるのだ。ゲーム中にはデコならではの演出が散りばめられ、その凝りようはとても正気で作ったとは思えないほど。制作スタッフの熱い思いがビシビシと伝わってくるぞ。

独特の操作感覚と、マイキャラの組み合わせパターンの多さは、とっつきにくさの原因にもなっているようだ。ゲームセンターで見かけても敬遠してしまう人が少なくないはずだ。しかし、先入観念を捨ててプレイしてほしいな。

ＳＦＣ移植の話はまだ聞かないが、期待したいゲームの１つだ。いますぐデータイーストに移植希望のハガキを出そう。（ウメ）





一見とっつきにくい印象を与えるが、一回プレイすればデコデコしさが忘れられず、病みつきに……。移植を希望したいゲームだ。



得 新作 SUPER GUIDE

飛龍の拳S……P 90
キャプテン翼Ⅲ……P 94
サンドラの大冒険……P 98
アクスレイ……P102
SDガンダムX……P106
アースライト……P110
北斗の拳5……P114
プリンス・オブ・ペルシャ……P118



飛龍の拳S～ゴールデンファイター～

ACT
12M

■カルチャーブレーン■7月24日発売予定■9,800円(予価)

やっぱりストーリーモードがいちばん

これが龍戦士たちだ!!

遥か天界より遣わされた5人の龍戦士たち。彼らは伝説の神獣の生まれ変わりなのだ!!



龍飛●龍戦士たちのリーダー

中国の秘境・龍飛峰で寿安老師に育てられ、拳法を学んだ。師父が暗殺されたあと、少林寺の貫主・元涯のもとで拳士としての修行を積む。めくるめく龍の牙団との戦いで、自分が龍戦士の一人であることに目覚めた。数多くの技と法力を使いこなし、必殺技・飛龍の拳で敵を葬り去るその姿は、黄金龍の化身そのもの。





ワイラー●やさしい笑顔が最高だ

元CIA南米調査隊員。研究所を調査中、魔物に襲われ仲間を失った。その怒りが、雷系の法力を使うときに爆発する。獅子の化身。

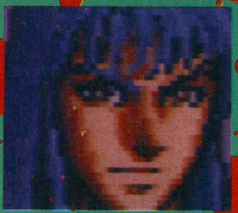




昇龍●歳は若いけど、パワーでは龍飛に負けないぞ!

龍飛の弟分。若くして、ゴーストハンター征魔団のリーダーをも務める。白金龍の化身で、光の法力を得意とする。そのパワーは、若いながらも絶大な力を秘めている。「飛龍の拳II」では、なくてはならない重要な存在であった。そしてもちろん、今回も……。





ハヤト●女性に人気のキザなヤツ

龍飛のよきライバル。キザなセリフの似合う美少年。「飛龍の拳III」では、ハヤトと美少女との恋物語もあったのだが、結末は……。鳳凰の化身。



ミンミン●龍戦士の紅一点

女性ながらも、龍戦士として暗黒界に立ち向かう。龍の牙に捕らえられているらしいが、生死はさだかではない……。麒麟の化身。

郵 便 は が き

お手数ですが
41円切手をは
ってください

1 0 8

（受取人）

東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル
ソフトバンク株式会社
Theスーパーファミコン7/10号
編集部行

番	希望するプレゼント番号と商品名（ソフト名）を書いてください。 （135ページ参照のこと） 商品名：

編集部へひとこと		
SFCに移植してほしいゲームは？（機種名も）	（タイトル）	（機種名）

ストーリーモード徹底解剖 PARTⅡ

第1章 少林寺襲撃 まずは小手調べといこう!!

フーズフーの襲撃に遭った少林寺へ、恩師の元涯を助けに行こう。

道中の舞台は、中国・龍飛峰から、龍飛が修行を積んだ少林寺へと進む。次々と現れるザコを、片っ端から倒していこう。ところどころに置かれた彫刻には、聖水が入っている。必ず取っておくべし。また、スクロールが止まると、格闘家との対決シーンが始まる。技のすべてを使って、叩き伏せてしまおう。



ザコは左右だけでなく、上下からも止めどなく現れる。ここで龍飛の操作に慣れるのとともに、体を鍛えてKOゲージをため込んでおこう。対決シーンも楽になるぞ。



彫刻のなかには聖水が入っている。キックやパンチで壊して、必ず手に入れておこう。HPメーターが怪しくなったら、迷わず使え。



スクロールが止まって、どうにも前(右)へ進めないときは、GOサインを待とう。青く点滅するこのサインが出ないうちは、先へ進むことができないのだ。

格闘家ファイル マッドシャーク



飛び膝蹴り

●タイ式キック

道中で最初に戦いを挑んでくる格闘家。必殺技に飛び膝蹴りがある。上段でも中段でも、少しのスキがあれば必ずそこを突いて攻撃してくる。

格闘家ファイル いんどう



ハリケーンドライバー

●プロレス

タフさにかけては、ほかの格闘家にヒケをとらないレスラー。相手の首をつかみ、高高ともちあげ投げ飛ばすハリケーンドライバーは、強烈。

格闘家ファイル さわむら



つかみ蹴り

●空手

名乗りもあげず、いきなり襲いかかってくる礼儀知らず。必殺技には、有名な三角飛び、つかみ蹴りなどがある。序盤の相手なので、そう強くない。

格闘家ファイル スティーブ



フライングボディアタック

●マーシャルアーツ

あらゆる格闘技を取り込んだ、新しい格闘技の使い手だ。フライングボディアタックは、低い位置から水平にジャンプし、全身を叩きつける必殺技。

修羅四殺王 アイアン・ジェイソン

人間離れした技をもつ、異端の格闘家たち。それが修羅四殺王だ。このアイアン・ジェイソンも、そのうちの一人。手にしている鉄の爪と柔軟な体、素早い動きを生かして襲ってくるぞ。





鉄の爪をかまえ、上段・中段にパンチを送り込んでくる。その動きは素早く、視界から消えるので、避けるのが難しい。2、3発食らったら、ジャンプで逃げて間合いをとろう。



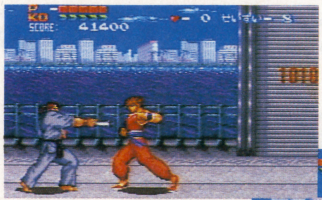
かみきり殺法!!

※画面は開発中のものです。

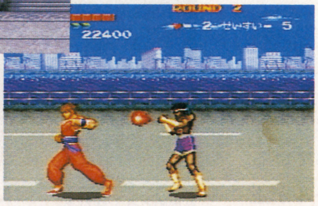
第2章 蘇る龍の牙 いよいよ敵が本性を現し始めたぞ!!

舞台は、なにやら西海岸のような海沿いへ変わる。修羅四殺王を倒した龍飛は、暗黒界の魔の手から元涯を救った。次は、奪われた日輪剣と心眼の書を取り戻すのだ。

アイアン・ジェイソンを倒したことによって、龍の牙群は本性をむき出した。道中のザコも、ザコとはいえあなどれなくなってくるぞ。また章の終わりには、格闘技世界大会の予選に出場しなければならなくなる。ここで勝ち抜くためにも、途中で修行をしておこう。



ナイフを投げてくる空手家。ふいを狙ってはいるけれども、パンチで叩き落とせるのでご安心を。



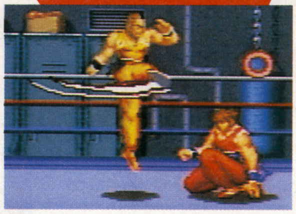
火の弾を吐き出すタイ式キック。すでに人間ではなくなっているようだ。ジャンプで避けよう。

心眼の書と日輪剣を取り戻せ!!



～修行～ 防御の心眼を鍛えろ!!

防御すべし



心眼の教えの、基本中の基本が防御だ。相手の攻撃を、すべて防御しまくれ。

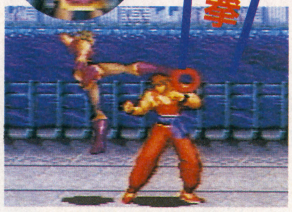
道中で見かける黒い穴は、修行場への入り口。ここでは防御の心眼を鍛える。制限時間内に一定数の攻撃を防御すれば合格。心眼レベルが上がり、聖水ももらえる。

格闘家ファイル リサ

●女拳法

ミニスカートがまぶしい、きれいな女格闘家。龍飛と同じ技を使ってくる。必殺技の飛龍の拳は、おなじみ拳法家の必殺技。女とはいえ威力大。





飛龍の拳

修羅四殺王 グリムゾン

あふれんばかりのパワーを身につけた四殺王。逆にそこが弱点ともいえそうだ。体が重いせいか動きが鈍く感じられる。全体重をかけての体当たりのほか、手からビームを発して襲いかかる。



全身を回転させながら体当たりする技。龍飛の上段につく◎マークめがけてかけてくる。このとき、普通に上段防御しているだけでは食らってしまうので、必ずしゃがんで避けるようにしよう。





トルネードタックル

格闘技世界大会の予選に勝ち抜け!!

龍の牙が、龍飛に出場するように言ったのが、この予選。VSトーナメントモードと同じ対決モードになる。制限時間内に相手を倒せば勝ち。次の対戦相手へ進む。時間内に勝敗が決まらなければ引き分け。再度戦うことになるが、クレジットが減ってしまうことになる。これは、今後の展開のためにも不利だ。小技を連発するより、KOゲージをためて飛龍の拳を放ち、早めに勝負をつけよう。

ROUND1

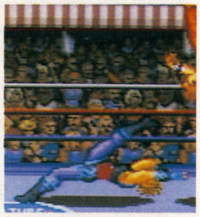
格闘技の天才児
ジェイク
Mアーツ



ハイキックと呼ばれる上段キックは、Mアーツのよく使う技だ。これ自体には、それほど攻撃力がない。だが、中段を攻撃しようとした瞬間、そのスキをついて逆にやられてしまう。小技とはいえ油断できないのだ。

ROUND2

リングの芸術家
メアリー
女拳法家



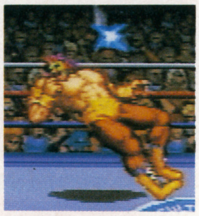
拳法家と戦うときは、絶対に上段パンチを使わないこと。攻撃を受けとめて腕をつかみ、投げ技へともち込まれてしまうからだ。とくに、女拳法家は返し技が得意。相手の攻撃の勢いを利用して、豪快に投げ飛ばされてしまうぞ。

ROUND3

ミスターアメリカ

ゴセット

プロレス



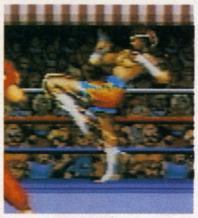
レスラーには2タイプあるが、ゴセットはパワータイプのほうだ。攻撃力やタフさは、どの格闘家も足元に及ばない。ただし、動きがすこぶる鈍いので、大技をかけられると逃げきれない。そこを攻めるのがポイントだ。

ROUND4

黒木魔術師

フイッシュ

タイ式キック



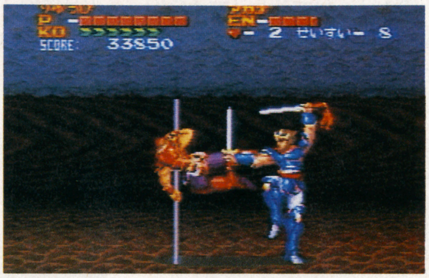
立ち技においては、世界最強と銘打たれる格闘技。キックの威力は、どの格闘家も舌を巻く。防御力もあり、かなり苦戦を強いられる格闘家だろう。小技を連発するより、必殺技をかましたほうが、有利な戦いができる。

本性は龍の牙!! 紅蓮のアガナ正体を現す!!





フイッシュを倒すと、なにやら青白い炎が吹き出し、ヤツの姿を変えた！ そう、フイッシュは龍の牙・紅蓮のアガナだったのだ。長い棍を操り、あまつに飛龍の拳まで使いこなす、恐れを知らぬ輩だ。



長い棍で、的確に◎マークを攻めてくる。攻撃より先に、確実に防御するほうに重点をおこう。

ワイラーが合流したぞ!!

パワーがある

第2章を終えると、仲間のワイラーが合流。龍戦士のなかで、最もタフでパワフルなヤツだ。ボスクラスとの対決シーンでしか雄姿を拝めないけど、緑の鎧に身を包み、長い棍を自在に操る彼の活躍に期待しよう。





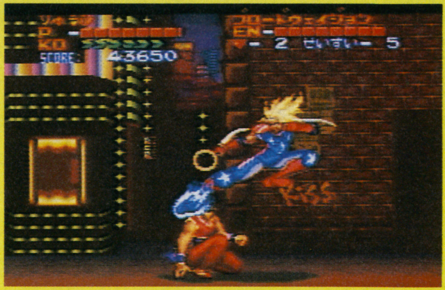
そしてまだまだ、龍戦士たちの戦いは続く!!

ワイラーが合流し、2章が終わった。龍の牙群は休むことも知らず、龍飛たちに挑みかかってくる。向かいくる敵をなぎ倒し、心眼の書と日輪剣を取り戻そう。目指すはフーズフー、ただ一人だ。

このあと続々とほかの龍戦士も登場する。そこらへんはまた、別の機会にするとしよう。



中盤ともなると、手強い格闘家が増えてくるぞ。



修羅四殺王のなかで、最もトリッキーなブロードウェイジョン出現。サイクロンアタックをかわすには、動きをよく見ること。



心眼の教えを覚えているか？鉄壁の防御を目指せ。



章が変わっても、ザコが出てくる量は同じ。それどころか、ますます強くなっているのだ。あなどるなかれ。



ナイフや火の弾はわかるとして、なぜこんなものまで使いこなせるのか？ジャンプでかわし、懐に飛び込め。



◎マークをよく見て戦え。どの格闘家でも言えることだぞ。

龍戦士が続々結集!!



龍戦士が全員そろえば、怖いものはなにもない。力を合わせて、ふたたびフーズフーを葬り去るのだ。



キャプテン翼III～皇帝の挑戦～

SLG 8M

■テクモ■7月17日発売■8,900円■バッテリーバックアップ

一気に第3部まで紹介だあ～っ！

全日本ユース再始動だ

コマンドを入力することによって試合が展開していく、サッカーシミュレーション「キャプテン翼III」。前回では、その第1部・世界激闘編を紹介したので、その続きの第2部・全日本海外遠征編と、第3部・ユニバーサルユースへの道を見ていくことにしよう。

この第2部と第3部は、全日本ユースの物語だ。操作するチームがめまぐるしく変わった第1部と違い、プレイヤーはず～っと全日本ユースとなって、敵チームと戦っていくことになるんだよ。

いま全日本ユースは、2カ月後のユニバーサルユース大会に向けてがんばっている。第2部では、その準備である海外遠征の4試合を、そして第3部では、ユニバーサルユースのアジア地区予選を戦っていく。主力メンバーがゴッソリ抜けているものだから、選手層は薄いが試合をすすめていくうちに、戻ってくれるので、耐えるんだ！





サイクロンを武器とする翼も、いまは遠いブラジルの空の下。

翼のかつやくが期待されるのだが



しかも、サイクロンに欠点が。得点力に問題が出てきたぞ。

第1部のあらすじ

ワールドユース大会での優勝後、全日本の主要メンバーは修業のため、海外のチームに参加していた。翼はブラジル、岬はフランス、日向と若島津はメキシコ、松山はイギリス、そして若林はドイツのチームに参加し、テクニックに磨きをかけながら、それぞれ試合にいどんでいた。



世界のレベルは圧倒的に高い。翼たちは、そこで修業を重ね、レベルの向上を計る。

第2部　全日本海外遠征編

1 海外遠征第1試合　全日本ユース vs オランダユース

主力メンバーのほとんどが修業に出ていて、戦力的にツライ全日本ユース。とはいうものの、あの天才・三杉や立花兄弟などが名を連ねており、それに松山が帰国しているなど、十分に勝てる要素はある。例によって、三杉は心臓病のため、全力でハーフしか戦えないけど。それと、ゴールキーパーは森崎なので、敵にシュートをうたせないような作戦をとらないとキツイだろう。

オランダユースは、とくに強豪というわけではないが、イスラスの高速ドリブルには注意。しっかりマークしておかないと、ゴールキーパーまで抜かれてしまうぞ。



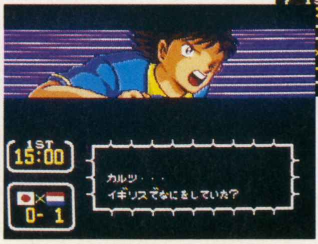


左は早田の得意技、上はフィールドの貴公子・三杉の必殺シュートだ。IIIでも健在。

メンバー紹介



ディフェンス陣はなかなかいいメンバーがそろっているが、攻撃が弱い。あと、ゴールキーパーが不安だな、やはり。



試合中に、第1部の回想にふける松山。後に意味をもってくる言葉だ。





左がオランダユースのイスラスの高速ドリブルだ。速いぞ。上はおなじみ、立花兄弟のお家芸。笑わせてくれる。

2 海外遠征第２試合 全日本ユース vs フランスユース

フランスってことで、シャンゼリゼチームで修業していた岬が、後半から全日本ユースに合流してくれる。これで攻撃力がグンと上がるはずだね。反町あたりをはずして、さっそく岬を出場させよう。

主力を欠いて苦しい思いをしているのは、どうやら全日本だけではないようで、対戦相手のフランスユースも同じような状況みたいだ。しかも、エッフェル攻撃で有名はキャプテンのピエールと、大砲ナポレオンの２人がいないとあって、さほど攻撃力はないとみえる。なぜ、２人が参加していないのかについては、いまのところ不明である。

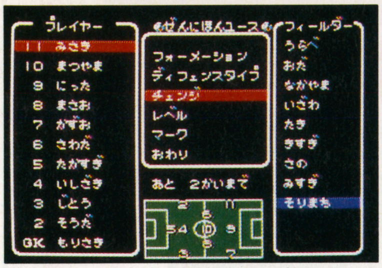
しかし、ボッシの必殺シュート、サーブルノワールはたいへん強力だ。ボッシにボールを渡さないようなディフェンスワークが、勝利のための条件になるだろう。岬くんの活躍にも期待が高まる。

岬くん登場！



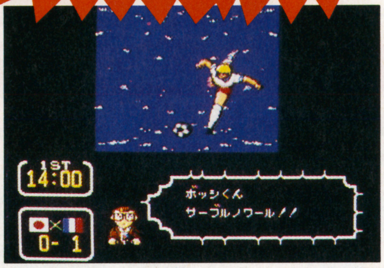
フランスのシャンゼリゼで技を磨いた岬が、この試合から合流するぞ。

メンバー紹介



岬が後半からくわわるほかは、まったく変動はない。岬と交替させる選手は反町が適役。かわいそうだけど。

サーブルノワール



ピエールのエッフェル攻撃ってのもインパクトあったけど、このサーブルノワールっていうのも相当きてる。

試合が終了すると

アメリカ戦を前に、メキシコから日向と若島津が合流する。サッカー後進国のアメリカにも、すごいヤツがいるとの情報が。





片桐さんちのお嬢さんがマネージャーとして駆けつけてくれる。あの石崎も、思わずデレッと鼻の下をのばすのであった。

3 海外遠征第３試合 全日本ユース vs アメリカ

アメリカとの戦いの前に、メキシコシティーで修業していた日向と若島津が合流してくる！ もう、これで心配はいらないよね。三角跳びをもつ若島津になら安心してゴールをまかせられるし、タイガーショットでおなじみの、日向の得点力も魅力的だ。沢田との東邦コンビも復活することだろう。あとは翼を迎えれば完璧といったところか。

アメリカチームは、アメリカンフットボールの影響が強いのか、全体的にかなり荒っぽく、反則をとられるような激しいタックルをしかけてくる。ドリブルを多用せず、細かいパスをつないで攻め上がっていけば問題ないだろう。



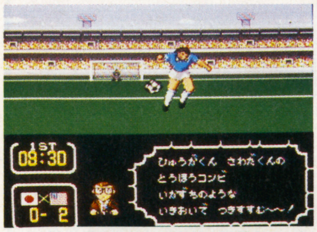
日向と若島津がくわわったことにより、戦力は急上昇だ。

要注意選手はミハエル。そのボールコントロールセンスは天才的で、ローズダンサーなる華麗なドリブルで、全日本ユースを圧倒する。技そのものよりも、その変人ぶりに圧倒されるというか……。

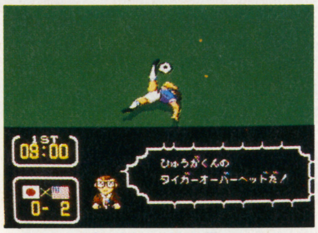


反則の多いアメリカ。ペナルティキックになることも多い。

東邦コンビ健在！

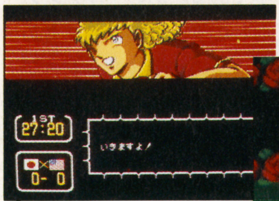


日向がくわわったことにより、沢田タケシとの東邦コンビが復活する。岬と翼のゴールデンコンビや、立花兄弟のコンビプレイにもヒケをとらない華麗さだ。それ、ワンツーだぜ。



日向のおかげで得点力が急上昇。彼ほどになると、必殺のネオタイガーショットを使うまでもなく、タイガーオーバーヘッドなどの小技で十分、得点できてしまう。さすが。

ミハエル登場！



ローズダンサー！



な、なんじゃこの技は!? おいおい、そんなに笑わせてどうする。



ミハエルの意外な技に動揺する全日本ユース。冷静になれってば。あんなのヘボイじゃん。



どこまでキザでイヤミったらしいヤツなんだ。しかし、なかなかいいキャラクターかもね。

4 海外遠征第４試合 最終戦 全日本ユース vs ウルグアイユース

チームの強化を目標とした海外遠征試合も、いよいよこれで最終戦。相手は、サッカー大陸、南米のなかでも、とくに強豪といわれているウルグアイユースだ。最後の最後ということで、いよいよ翼がブラジルからかけつけるぞ。これでチーム編成は完璧だ！

ウルグアイでマークしたい選手は、パッションスタンピードでおなじみのダ・シルバと、ビクトリーノの２人。このコンビで繰り出すパンサーストリームは、若島津の三角跳びでも止めることが難しいだろう。前作でも強力な選手だったからねー。

さて、ウルグアイ戦に勝利すると、あのドイツユースのゴールキーパー、ミューラーが突然登場し、翼のサイクロンに挑戦してくる。だが、翼はサイクロンの使いすぎのため、足の状態が悪く、代わりに日向が勝負を受けることになるのだ。しかし、そのネオタイガーショットは簡単にキャッチされてしまい、日向はたいへんなショックを受ける。どうやら、それはあとあとまで響いていきそうだ。見かけによらずナイーブな日向小次郎、トラブルメーカーとならなきゃいいけど……。







ミューラー登場！

翼が帰ってきた！

メンバー紹介



ついに翼がくわわり、キャプテンに就任した。これで全盛期の全日本ユースのメンバーに戻ったぞ。完璧でしょ。



合流した翼は、サイクロンによる足の不安を抱えていた。試合終了後、ミューラーに勝負を申し込まれるが、ムリな様子。



サイクロンが……



翼ピンチ！

第３部ユニバーサルユースへの道

練習試合 全日本ユース vs ベルギーユース

ユニバーサルユース大会の直前に、ベルギーユースから練習試合の申し込みがあり、受けることになったぞ。

こちらはベストメンバーだし、ベルギーユース自体、そんなにたいしたチームではないのだが、怖いのは大物ルーキーとの呼び声が高い、ゴールキーパーのラムカーネである。あのヘルナンデスさえもしのぐ、とのうわさもあるほどで、その必殺技シャドーシールドを突破することは、非常に難しいだろう。しかし、スタミナがないので、プッシュ攻撃していればなんとかなりそうだ。

また、日向はミューラーとの勝負のショックを引きずっているぞ。

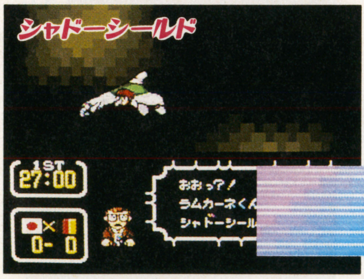
翼がいるので、岬とのゴールデンコンビができる。使える技だ。



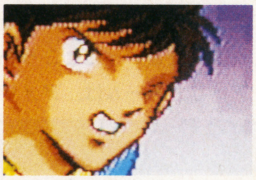


そんなにすごいゴールキーパーがいるとは。こりゃ、１点を取るのも相当キツそうだ。

大物ルーキー「ラムカーネ」



シャドーシールドにかかっては、翼のシュートもキャッチされてしまう。







立花兄弟のスカイラブシリーズはいろいろとバリエーションがある。お楽しみに。



日向がミューラーのショックから立ち直れない。そんなにナイーブなヤツか？

ユニバーサルユース　アジア地区予選　全日本ユース VS 韓国ユース

ユニバーサルユース大会がいよいよ開幕するぞ。しかし、こんな大事なときに、なんと日向が行方をくらましてしまうのだ。そういえば、ベルギーとの試合でも、ミューラーに負けたショックをかなり引きずっていたからなあ。日向の場合、以前にもこんなことがあっただけに、しばらくは帰ってこないだろう。攻撃力が低下するので、ツートップのフォーメーションを取るなどして工夫しなければならない。

さて、韓国ユースで注意したいのは、シャとキムのふたりだ。ワンツーリターンで攻め上がり、ツインシュートをうってくるぞ。また、シャは強引なドリブルも使ってくるので気をつけよう。日向が変装しているのかと思っちゃうような技だなあ。

このふたり以外はレベルはそう高くなく、まあ、得点するのはかなりラクかもしれない。



強引なドリブルは日向の専売特許かと思っていたぜ。


立花兄弟のジェミニアタックは、東邦コンビやゴールデンコンビと同じ、ワンツー技だ。

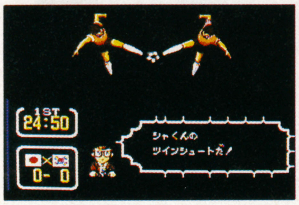


日向が抜けたことにより、得点力が低下してしまった全日本ユースであった。沢田タケシもがっくりきている。

韓国ユースのコンビプレイだ


シャとキムのコンビは要注意だ。ワンツーで攻め上がり、シュートを決める。

シュートはやはりツインシュート。ぜひ、岬と翼、立花兄弟に対抗させてほしい。



またも日向失そう


ミューラーにネオタイガーショットをキャッチされた日向。ショックデカ男な感じ。





日向の勝手な行動に、監督もカンカン。もう、子供じゃないんだから……。

ユニバーサルユース・アジア地区予選 最終戦　全日本ユース VS 中国ユース

ユニバーサルユース大会への出場権をかけて、全日本ユースはアジア代表の座を、中国ユースと争うことになった。残念ながら、日向はまだ戻らない。

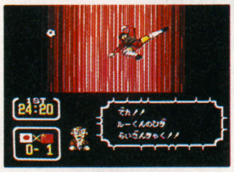
中国ユースには大型選手が揃っており、空中戦に強いので、パスはカットされやすい。パスするときはコース上に敵がいないか、よく見る必要があるだろう。ワンツーリターンを多用するのもいいかもしれないが、ガッツの消費に気をつけて。

マークが必要なのは、リ・ハンネとリ・バンクンの2人。名前からわかるように、2人は兄弟で、立花兄弟もびっくりのコンビネーションを見せる。とくに昇竜脚なるシュートの威力はスゴイ。若島津もふっとばされちゃうかもしれない。

そうそう、そのキーパーの若島津だが、どうやら浴びせ蹴りなる、新しい技を習得したもようだ。これで、対等に戦うことができるだろう、おそらく。

中国側のキーパー、ルーもなかなかヤリ手で、中国拳法を応用した雷斬脚を披露してくれる。若島津とよく似たタイプのキーパーといえるだろう。

拳法VS拳法の戦い



こちらは元祖カンフーキーパーの若島津。浴びせ蹴りであ～る。

こちらは中国拳法の使い手、ルー。雷斬脚でシュートを一掃だ。





中国ユースはオフェンスもディフェンスも、キーパーもスゴイ。勝つのはなかなか難しいぞ。日向もいないしな。


立花兄弟もびっくりの兄弟プレイを見せる、リ・ブラザース。オカブをとられましたな。


リ兄弟のコンビプレイ。まるで上海雑技団のようだぞ。ここまでやらせておいて、いいのか、立花兄弟。

戦いはまだ続く

アジア代表の座を手にすれば、次はいよいよユニバーサルユース大会の本戦だ! だが、日向は帰ってこないし、翼の足の状態もよくないし、全日本ユースには不安がいっぱいだぞっ!



このあとも、いままでよりもっと厳しい戦いが続く。このメンバーで大丈夫なのか?



サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い

■ナムコ■7月23日発売予定■8,300円■パスワード

ACT

8M

いよいよ本格的に攻略開始だ!

アクションはちょいハード、ストーリーは超グッド!

このゲームのアクションはなかなかハードである。サンドラのコミカルなキャラクターにまどわされてナメてかかると、あっという間にGAME OVER、ゾウナの魂にとりつかれてブラックサンドラになってしまうぞ。

一方期待のストーリーだけど、おどろくほどの完成度の高さだ。大人でも十分に楽しめる充実したもので、いままでのACTのとってつけたようなストーリーとは一線を画している。またストーリーの各所には選択肢が用意されていて、まちがった選択をすると不幸な結果になってしまうマルチエンディング方式だからおもしろい。さらにクイズの要素を取り入れた謎解きステージもあり、さすがはワギャンを手がけたナムコならではの作品といえよう。



サンドランドを襲ったアルサンドラ山の爆発がストーリー全体に関係してくるのだ。

豊かな表情もサンドラの魅力

サンドラには状況に応じてさまざまな表情が用意されていて、これを見るだけでもかなり楽しめる。下の5パターンのほかにも地面に三叉槍が刺さって抜けなくなってしまったときの表情など笑えるものが多いぞ。

やられる1



敵にさわったとたん、フラフラとくるのだ。

やられる2



弾にぶつかると痛さのあまり目玉が飛び出す。

衝突!!



きりもみ攻撃も障害物にぶつかるとこの通り。



炎に焼かれてあとかたもないサンドラ。

グッタリ



タメジャンプもよくばると力つきてしまう。

多彩なアクションをマスターしよう

サンドラのアクションはいかにジャンプをうまく使いこなすかがポイントとなる。障害物をクリアするときはもちろん、敵と戦うときも地面に足をつけたままでいられることはほとんどない。タメを使えばハイジャンプやロングジャンプができるのでどんどん活用しよう。ただし高いところからジャンプして着地すると一瞬だけ身がまえてしまい、次のアクションまでにタイムラグができるので要注意だ。このほかにもきりもみ攻撃というジャンプをパワーアップしたような必殺技もあるので使いこなせるよう練習しよう。

▼きりもみ攻撃



Xボタンを押すとウデをふりまわしながらジャンプを始める。好きな高さでXボタンをはなすと…。

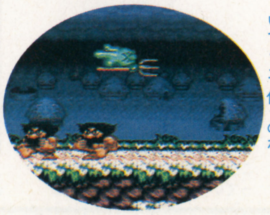


ビューンときりもみ状になって宙を飛ぶ。複数の敵を一網打尽にすることもできるぞ。

▼ハイジャンプきりもみ攻撃



タタタッと走ってきてXボタンを押すとふつうよりも高くジャンプを始める。



はるか上空を飛んでいくサンドラ。はたしてこの技はいつどこで使うのか?

▼横っとび



タメを使った幅跳び。走りながらAボタンをチョン押しするのがコツ。

▼ハイジャンプ



パワーをフルにためるとこんなハイジャンプができるのだ。

▼回転攻撃

やや、敵が少し高いところからやってきたぞ。このような位置関係にある場合にはジャンプしながら攻撃するのがいい。





ジャンプ開始後、2回転目で敵をグサリ! しかしサンドラはまだまだ上昇して頂点で決めのポーズをつけるのだ。

着地後に十字キーでクルリと後ろに向かせれば、伊藤みどりも真っ青のトリプルアクセルが完成するぞ!



トリプルアクセルじゃ

▼グサッと下突き



ジャンプしながら十字キーを下に入れて敵を攻撃。

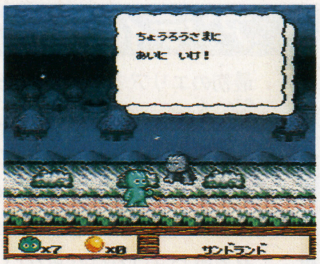
▼しかしはずすと…



ただしはずすとこのようなハメになる。早く抜けろー。

STAGE 1 死の灰がふる故郷を出発、長老様の家をめざせ!

サンドランドでは雪のように死の灰がふりそそいでいる。そして背景にはすでに風化してしまった村人たちが…。でもそのなかの1人が生きていて「長老様の家に行け」とアドバイスをしてくれるぞ。ちなみに故郷とはいえ、すでに村のなかにも敵がいるので油断は禁物。気をひきしめていこう。



アドバイスありがとう。オイラが帰ってくるまでがんばって生きていろよ。

体当たりノックで長老様の家に到着だ

しばらく進むと大木が立っていて行き止まりになっている。そばの立て札には「思いきりノックせよ」と書いてある。きりもみ攻撃で大木にアタックすると…。

家のなかでは長老に「幻の薬」についての話が聞ける。さらに長老は「光のかけら」を1つくれるぞ。



さすがは長老様、もの知りでいらっしゃる。ダテに長生きしていないね。



ノックすると上からロープが。大木の上が家になっていたのだ。



ありがとうございます。こんなお宝までもらってしまったぜい。

ふしぎの森にはワニがいっぱい

名前の通り幻想的なステージ。キラキラ光り輝くシカや石像が背景に見える。ここは流れに入っても死ぬわけじゃないが、できるだけ島をつたっていくのがベスト。ワニは口を開くタイミングをつかめば上に乗っても安全だ。



口を閉じている間はこのように足場にも使えるが。



キラキラ光るシカはとってもキレイ。



浮遊しながら上下に移動する敵もいるので気をつけよう。

サンドランドは恐怖のジャンプステージ

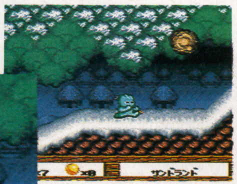
ここでは空中に浮いている板を渡っていかなければならない。また乗った瞬間に落下を始めるので、すぐ次に飛び移る必要がある。タメを使った横っとびとハイジャンプをフルに使おう。雪だるまのようなザコもいるぞ。



失敗したら奈落の底だからおのずと気合いも入る。



最高にじゃまなところにザコがいるのだ。



大きな岩がゴロゴロ。2パターンの動きがあるぞ。

シーザスに与える水はいずこから?

最後のエリアには茶色に枯れはてたシーザスが。長老の話ではシーザスに水を与えるとサンドランドから脱出できるということだったが、いったい水はどこにあるのだろう。じつはエリアの最後においてある死の灰の玉をもってくるのだ。



まず灰の玉を固定している氷をきりもみ攻撃で破壊して。



灰玉が追いかけてくるからすぐに逃げろ。つぶされるなよ。



途中にはとがった氷のようなものもあるからジャンプでよけろ。



水柱に吹き飛ばされながらシーザスのところへ。シーザスの出す泡に入って脱出だ!



灰玉が泉を復活させた! 水柱が雨になってサンドランドに降りそそぐ。感激の一瞬だ。

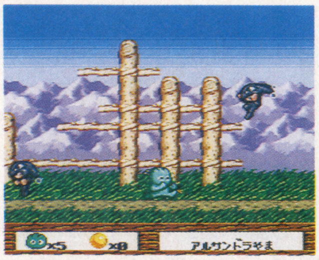


なにを隠そう。じつはここが最後の避難場所だったのだ。巨大化した灰玉をやりすごそう。

STAGE2 美人コアクマン・アンディの危機を救え！

このステージの最初の敵はコアクマン。しかしそんなに彼らを憎んじゃいけない。あとでわかるが彼らも被害者だったのだ。

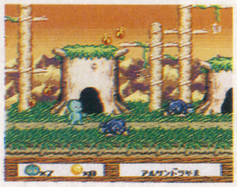
また前回も紹介したように、ここではマルチエンディングの分岐点が登場する。盗っ人ズールを助けないと、ゾウナに見こまれブラックサンドラになってしまうぞ。



ワラワラと登場するコアクマンたち。高くジャンプするものもいるので気をつけて逃げよう。

残念！コアクマンの村は破壊されていた

途中のエリアは弾を吐きだしてくる奇妙な木や火の玉などトラップがたくさん。連続ジャンプできりぬけよう。しかし、コアクマンの村についてみるとすでに村は破壊されていた。扉を開けて三日月王のいる後半ステージに進め！



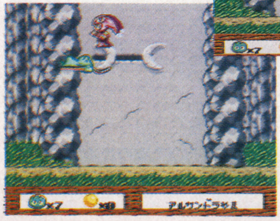
燃えさかる村。村人たちもバタバタと倒れているではないか。

アンディと協力して扉を開けろ！

三日月形をした扉のノブをきりもみ攻撃で押していくのだ。ただし時間がたつと少しずつもどっていくので、連続でぶつからなければいけない。



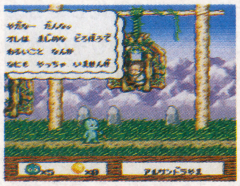
2つの三日月がくっつくと扉が開き始める。扉のむこうには真っ暗な後半ステージが待っている。





アンディと戦ってズールを助けろ！

最初のエリアではオリにつかまった盗っ人ズールを発見。ズールとは長いつきあいになりそうなので助けてやるか。するとコアクマンのアンディが出てきてケチをつけるので、これと戦わなければならない。善行するのも一苦労だ。



しょうがないなー、「盗っ人にも三分の理」というしなあ。

するとそこへ



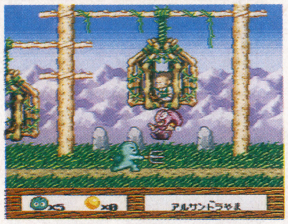
あれ、これはいけにえだったのか。しかし助けると決めたことだし。

対決だ！



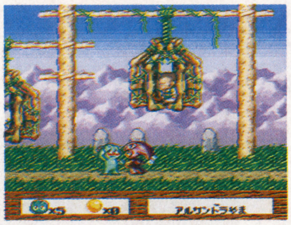
ここでヒヨッちゃ男がすたるぜ。堂々と戦ってやろうじゃないの。

ヒット＆ラン



1回攻撃したら後ろに下がって様子を見よう。アセリは禁物だ。

デへへへへ



最後にアンディの子供を助けてくれと頼まれてしまい、デレデレするサンドラ。

下は溶岩、上には敵、の難関ステージだ

前半は溶岩地帯の岩をつたって進む横スクロールステージで、後半は岩のリフトにのって上に進んでいく縦スクロールステージだ。火の玉や炎の柱などのトラップなども盛りだくさん。やっぱりどの世界でも火山は恐しい。

最初はヨコで



一斉に火の玉が降ってくる場所も。うまく見切ってよけるしかない。

次はタテに



リフトに乗ってグングン上れ。空中にも敵はいるので調子に乗ってはいけないが。

三日月王を倒しサビーヌを助けたが…

頂上についたらいよいよ三日月王と対決だ。ただし三叉槍で戦うのではなく、きりもみ攻撃で体当たりして奈落の底につき落とさなければならない。相手も押してくるので大変だ。さて苦労のあげくアンディの子供・サビーヌを助けることはできたが。

どんどんぶつけて



低空きりもみ攻撃でないと当たらない。もしはずしたら落ちるのはこっちだ。

つき落とせ!!



まごまごしていると三日月王のほうから押してくるので注意しよう。

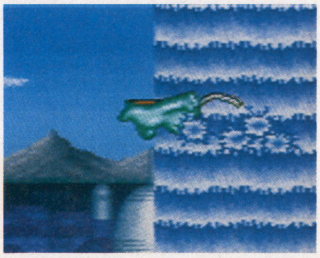
しかしその時…



三日月王が死ぬまぎわに流星群でアルサンドラ山を爆破！ 3人は別れ別れに。

STAGE3 泣き虫のなみだ姫をなだめてカルデラ城を救え

このステージでは敵はほとんど登場しない。そのかわり頭脳(ずのう)プレイを要求されるクイズエリアと厳(きび)しいアクションを要求されるエリアが多いのだ。これをやってみれば敵と戦うばかりがＡＣＴの楽しみじゃないってことがよーくわかるはず。さあ、頭をやわらかくもみほぐしたら出発だ。



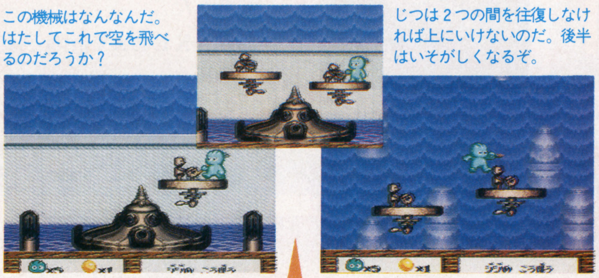
最初のエリアをクリアするには滝の途中にきりもみ攻撃で突っこまなければならないのだ。

船を造っているジジに話を聞け

船を造って洪水(こうずい)の城から脱出しようとしている老人に話を聞ける。とくにお姫様に関する情報は要チェックだ。さらに老人は城の最上階まで行く手伝いをしてくれる。人形が運転する珍妙(ちんみょう)な装置だがないよりはマシってやった。



たまにはこんなくだらない質問に答える必要もあるが相手は恩人だからがまんしよう。



この機械はなんなんだ。はたしてこれで空を飛べるのだろうか?

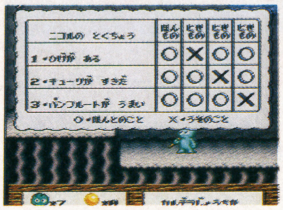
じつは２つの間を往復しなければ上にいけないのだ。後半はいそがしくなるぞ。

なみだ姫の恋人(?)ニコルはどこだ!

なみだ姫の話によれば、彼女の恋人ニコルが行方不明(ゆくえふめい)らしい。でもニコルなら光のかけらのことを知っている可能性があるという。とにかくニコルの消息(しょうそく)の手がかりを探しにニコル族の洞窟(どうくつ)へ行こう。４人のうちだれかが知っているはずなのだが。



姫が話しているニコルの特徴をよく覚えておこう。



このヒントを見れば、だれがニコルのことを知っているかわかるはず。



下では謎々怪人が、４人のニコル於に話を聞くコツを教えてくれるぞ。

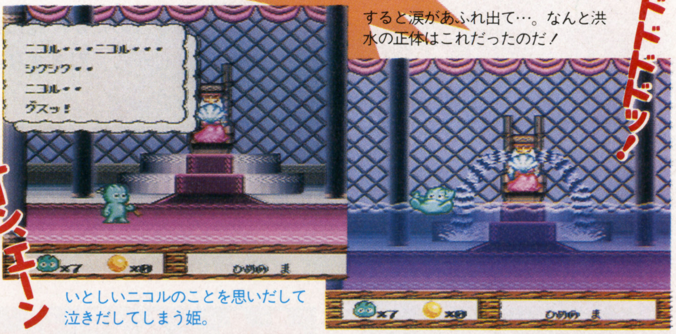


質問できるのは５回だけ。どうやるかが頭の使いどころだ。



本物を連れていくと姫がニコルの消息を聞き出してくれるのだが。

洪水の正体は涙だった!!



すると涙があふれ出て…。なんと洪水の正体はこれだったのだ!

いとしいニコルのことを思いだして泣きだしてしまう姫。

光のかけらをもってニコル探しに出発

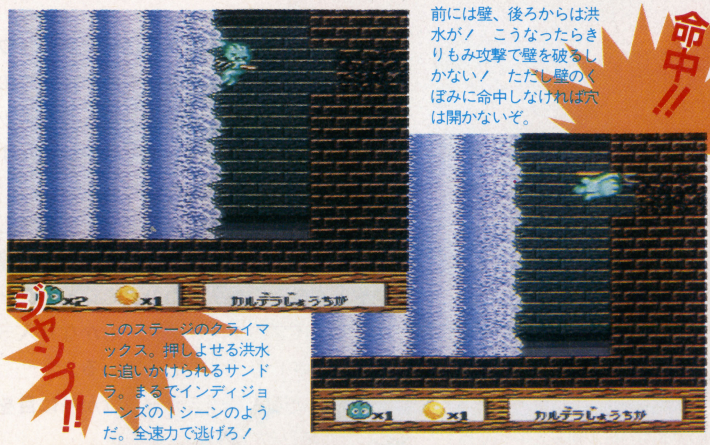
なんと姫がなくしたニコルからのプレゼントとは光のかけらだった。ニコルがそれを探しに行ったらしいが、マヌケにも城の地下に落ちていたのだ。サンドラが姫のところにもっていくと、それを持ってニコルを探しに行ってくれと頼まれてしまう。とにかく城を出るのが先決問題(せんけつもんだい)だ。



なんとこんなところに光のかけらが。これほしいなあ。



途中で盗っ人ズールがオイシイ話を持ちかけてくる。なんか変だぞ?



前には壁、後ろからは洪水が! こうなったらきりもみ攻撃で壁を破るしかない! ただし壁のくぼみに命中しなければ穴は開かないぞ。

このステージのクライマックス。押しよせる洪水に追いかけられるサンドラ。まるでインディジョーンズの１シーンのようだ。全速力で逃げろ!



アクスレイ

■コナミ■9月下旬発売予定■8,800円

新感覚シューティングゲーム誕生

SHT

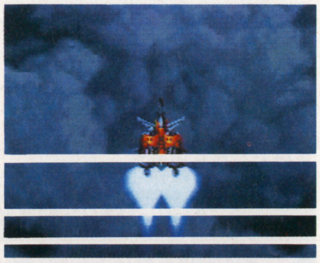
8M

ストーリー



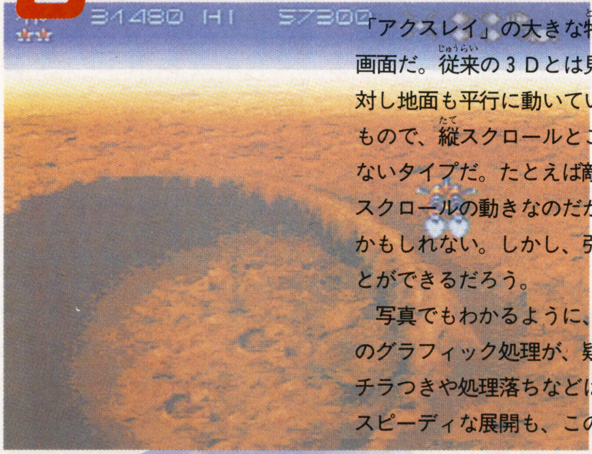
イーリス恒星系が闇の帝国を名乗る敵との戦闘に突入し25年、過去3度の奪還作戦も失敗し、イーリス防衛軍は壊滅的な被害を受けていた。そして人類はすべての希望をAXELAY計画に託した。

――AXELAY計画とは、小型戦闘機に大型戦艦並みの武装を搭載し、帝国を打倒する計画であった。しかし、その搭載兵器は、帝国に支配されている各惑星で開発が進められていて、その惑星にいる敵を撃滅しなければ、強力な各種の武器を装備することはできないのだった。



発進!

3D まったく新しいタイプのスクロールステージ



「アクスレイ」の大きな特徴の一つが、1、3、5ステージの疑似3D画面だ。従来の3Dとは見た目が異なるこのシステムは、自機の移動に対し地面も平行に動いていく。視点は、自機の後方ややナナメ上からのもので、縦スクロールとこれまでの3Dをミックスさせた、いままでにないタイプだ。たとえば敵の弾は上下左右に避けなければならない。縦スクロールの動きなのだが、見た目は3Dなので、慣れるまでは戸惑うかもしれない。しかし、引きずり込まれるような感覚も同時に味わうことができるだろう。

写真でもわかるように、グラフィックはアーケード並みに美しい。このグラフィック処理が、疑似3Dをより引き立てているのだ。もちろん、チラつきや処理落ちなどは、「魂斗羅スピリッツ」同様、ほとんどない。スピーディな展開も、このゲームのウリの一つになっているのだ。

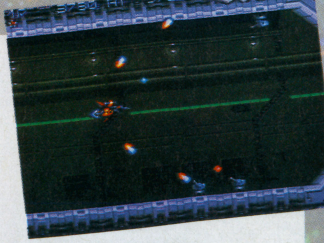




はじめての感覚がプレイヤーを襲う。

サイドビュー より深みのある横スクロールステージ



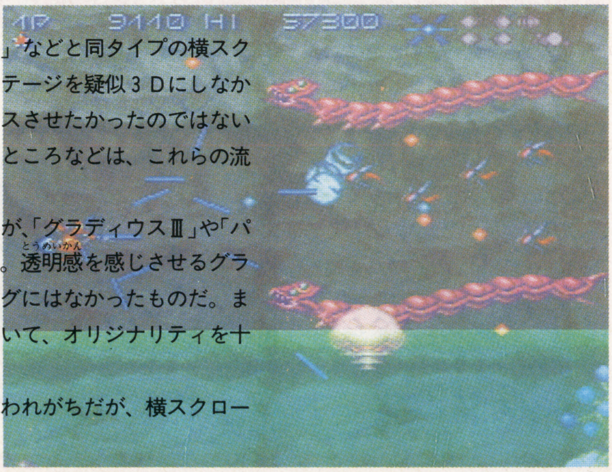


武器の使い分けが難しい横スクロール。驚くようなキャラクターも登場する。

2、4、最終6ステージは「グラディウス」などと同タイプの横スクロール形式でゲームが進行する。すべてのステージを疑似3Dにしなかったのは、実績のある横スクロールもミックスさせたかったのではないだろうか。ステージ4の上下スクロールするところなどは、これらの流れを継承しているように感じる。

一方、疑似3D同様グラフィックは美しいが、「グラディウスⅢ」や「パロディウスだ!」とは明らかに雰囲気が違う。透明感を感じさせるグラフィックは、いままでのコナミシューティングにはなかったものだ。また、新タイプのキャラクターもかなり入っていて、オリジナリティを十分に感じさせるデキになっている。

一見、疑似3Dのステージばかりに目を奪われがちだが、横スクロールにも注目してほしい。



WEPON SELECT

このゲームは、毎回ステージが始まる前に、そのステージで使う兵器をセレクトする。使える兵器は、POD、SIDE、BAYの各1種ずつ、L、Rボタンで切り替える。当然ながら、各ポイントでの切り替えタイミングが、このゲームを攻略するうえでの重要な部分であり、また特徴の一つでもあるのだ。

敵の攻撃を受けると、その時点で装備している兵器が使えなくなってしまう（障害物に当たると、1ミス）。また、毎ステージクリア後に、兵器が1つ手に入り、最終ステージでは8種類のなかから3つを選ぶことになるのだ。



上下に弾が出るラウンドバルカン。同じ武器でも視点が変わると…。

3Dのラウンドバルカンは左右に広がる。使い方は同じだ。

そのステージで壊れた武器は、ステージクリア後にまた使えるぞ。

I POD

PODは、攻撃の要ともいえるべき、対定用の兵器だ。3タイプ、それぞれ特徴が異なり、どれを選ぶかで悩みそうだ。

ストレートレーザー

スタート時から装備できる兵器の1つ。大口径のレーザー砲で、自機の前方、直線上の敵を攻撃する。弾が大きいので、判定が広く、かつ威力も高いので、かなり使いやすい武器といえるだろう。連射も可能で、序盤のステージではかなり頼りになるハズ。はじめてやるときは、できるだけこの武器を選ぼう。

対ボス戦にも、効力を発揮する兵器だ。



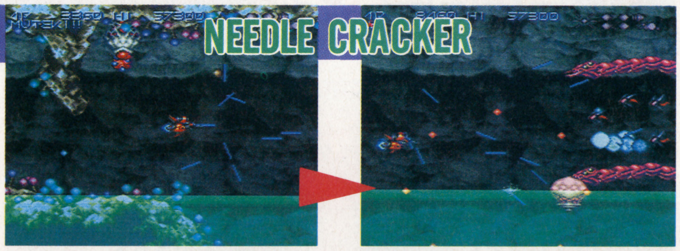
直線上に連射され……。　敵を撃ち砕く！

ニードルクラッカー

6方向に撃ち出される細い針のようなレーザー。1本1本の威力はさほど高くないが、連射が可能なので、強力な武器といえるだろう。

また、敵めがけて飛んでいくホーミングの要素ももっているので、かなり使い勝手がいい。ザコ敵に囲まれたときなどは、かなりの威力を発揮してくれるだろう。

入手したら1度は使うことになる武器だ。



自機のあちこちから発射され……。　敵に向かって飛んでいく！

ワインドレーザー

敵を貫通する4連装の屈曲レーザー。威力はかなり高い。自機を前に動かしながら撃つとナナメ上下に広がり、後方に下がりながら撃つと前方でクロスして飛んでいく。また方向ボタンを押さずに撃てば、そのまま前方に4本が飛んでいく。3タイプの線を描いて目標を攻撃することができるワケだ。

ちょっとクセはあるが、慣れれば相当強力な効果を発揮するだろう。



前方へ動きながら撃つとこうなる。　後方へ動きながら撃つとこのように。

SET UP

おなじみのオプションモードでは、ボタン配置、難易度、連射スピード、音声のステレオ・モノラル切り替え、画面の明るさを調節できる。画面の明るさは、モニターに合わせて変更してみるといいだろう。



CONTINUE

コンティニューは、SET UPでのランク設定で回数が変わる。EASYなら7回、NORMALなら5回、そしてHARDでは3回というふうになっている。やられたステージの最初からのスタートになるぞ。



II SIDE

多方向に攻撃できる、ラウンドバルカンとモーニンスター。どちらもかなり役に立つぞ。

ラウンドバルカン

攻撃ボタンを押し続けることによって、弾の出る方向が後方から前方へと変わっていく360度攻撃が可能なバルカン砲。ボタンを離すと、また後方に戻っていく。ボタン連打によって、同じ方向に弾を出し続けることもできる。

威力もまあまあで、かなり使いやすい武器だ。最初のステージから使えるので、すべてのステージで活用できるが、使い方を間違うとスキも多くなるのだ。

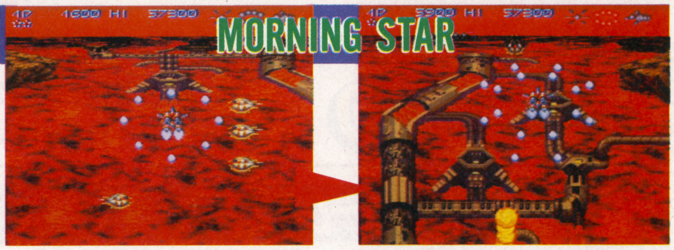


上下にまわって……。 前方を攻撃！

モーニングスター

自機の周囲を回転するエネルギー弾で、ボタンを押し続けると広がっていき、離すと放射線状に飛んでいく。威力はラウンドバルカンより弱いが、完全に自機の周囲をフォローするので、バリア的な効果も期待できるのだ。

ボタンを押し続けているとそのぶん遠くまで発射できるが、あまりためてもその間まったく攻撃できないので、タイミングを考えて使おう。



だんだんリングが大きくなって……。 ボタンを離すとこのとおり！

III BAY

地上も攻撃できる3つの兵器。どれも威力は強力だが、特徴があるのでステージごとの使い分けが必要になるだろう。

マクロミサイル

自機の前方に煙を上げて飛んでいくミサイル。２発同時に出て、画面から消えるとその次の弾が出る。つまり単発なのだが、その威力はゲーム中最強で、対ボス戦に最大の効果を発揮する。その反面、単発ということでザコ敵がたくさん出てくる場所では、苦戦を強いられるだろう。

とりあえず、ボスまでは温存しておきたい武器だ。自機のＳＨＯＴも同時に発射される。



前方に飛んでいき……。 目標を破壊する。

エクスプロージョンボム

敵に弾が当たった時点で燃え上がるミサイル。自機の下部から射出され、少しそのまま下がったあと、前方に飛んでいく。

自機の直前にいる敵を確実に攻撃するというわけではなく、前方の少し下の敵を攻撃する、というのがポイントだ。マクロミサイル同様、カタい敵に対して有効であるとともに、下方の敵を攻撃できるというメリットもある。ＳＨＯＴも同時に発射できる。



下に射出され……。 前方に飛んでいく。

クラスターボム

自機の真下に、次々と連続で投下される爆弾。

前方の敵に対しては攻撃力がゼロに近いが、下方に対しては、絶大な威力を発揮する。唯一、グラディウスシリーズを感じさせる兵器といえる。

横スクロールのステージで、とくに役立つので、大いに活用したい。これもＳＨＯＴを同時に使える。



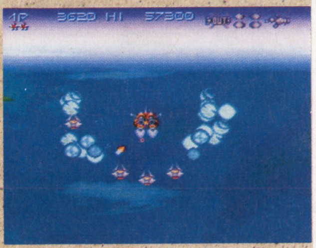
自機の下に向かって攻撃。 かなり威力があるぞ。

STAGE 1 雲の惑星

「アクスレイ」全6ステージの最初のステージは、雲の惑星。3Dステージだ。あちこちに浮遊要塞が浮かんでいて、各所の戦闘メカの破壊がその目的となる。

空中物の攻撃が激しいステージだが、ここで兵器の使い方を研究しておけば、のちのちのステージで、使いこなせるようになるハズだ。

後半は岩の間を高速スクロールですり抜けていくという、「グラディウスⅢ」の要塞ステージを思わせるシーンがある。そしてボスとの対決になるのだ。



空中にリング状に浮かぶ小型戦闘機レグ。6機で自機を囲む。ラウンドバルカンで倒せ。



ステージの各所に、空中浮遊石に設置された砲台がある。



岩と岩の間を、高速スクロールですり抜けていく、スピード感あふれるシーンだ。

中ボス▶ド

中ボス〝ド〟は、3連装レーザーとバラまき弾の2パターンで攻撃してくる。横に移動しながら戦うことになり、倒すまで先には進めないのだ。マクロミサイルが有効だ。



中ボスはなかなか手ごわい。レーザーが強力。

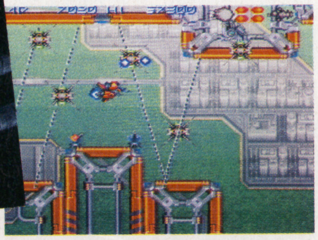
STAGE 2 コロニー

かつてイーリス防衛軍の研究施設だったコロニーでは、屈曲エネルギー兵器をはじめとする新兵器の開発が進められていた。しかし帝国軍により占拠され、原型をとどめないまでに改造された内部では、2足歩行メカが建造されているという……。

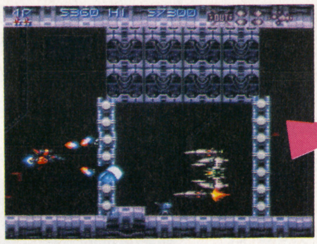
このステージは横スクロールで進行する。コロニー内部はかなりメカニックで、また上から落ちてくる障害物や閉じる柱など、罠も次々と襲ってくる。カタい敵も多いので、武器の使い分けがかなりポイントになるだろう。ラウンドバルカンを要所でうまく使ってピンチを切り抜けよう。中ボスはいないのでいきなりボスとの対決だ。

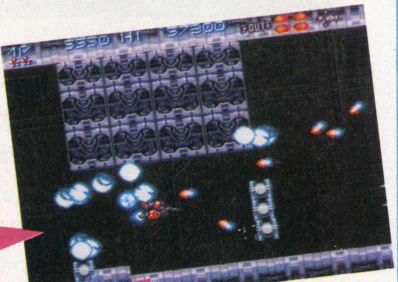


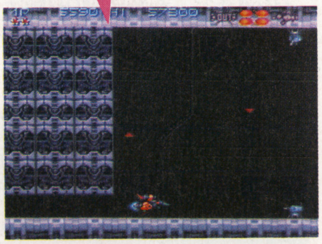
ステージ開始直後に、戦闘機がミサイル攻撃を仕掛けてくる。



クサリを使って移動する砲台。







STAGE 3 都市惑星

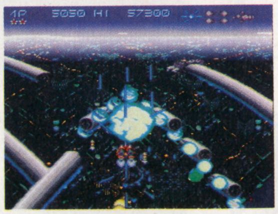
ふたたび3Dに戻ったステージ3は都市惑星。20億の人口を誇ったこの惑星も、帝国の対惑星制圧兵器・空域戦略艦ラムズ1隻の前に死の星と化した。なぜか、帝国は町をそのままコピーし、惑星の表面をおおっている。

このステージは前半、パイプ状の鉄柱が無数に並ぶ空を戦場とし、ポイントを撃ち壊して先へ進む。後半では、惑星の上で中ボスのランとのバトルが待っている。

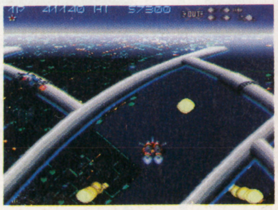
このステージのボスは、この星を死の惑星と化したラムズ。強大な空域戦略艦を相手に、はたしてアクスレイは勝ち抜くことができるだろうか？



ところどころにあるクレーターから、ルリルリと呼ばれる移動砲台が出てくる。



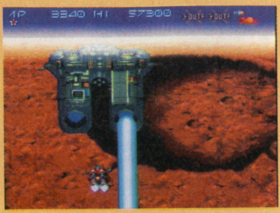
グラフィックが美しい。



パイプの各ポイントを壊して、先へ進んでいく。

中ボス▶ラン

中ボス〝ラン〟は、大型戦闘艦だ。巨大レーザーで攻撃しながら、こちらに迫ってくる。円を描くような動きについまどわされてしまうぞ。こちらも強力な武器で応戦しよう。



片方ずつ、太いレーザーを出してくる。



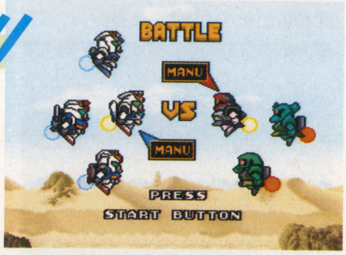
スーパーガチャポンワールド SDガンダムX

SLG
8M

■ユタカ・バンダイ■7月発売予定■9,500円■バッテリーバックアップ

今月はステージ4を特別大公開&大攻略!!

STAGE4はこうして乗り切る!!



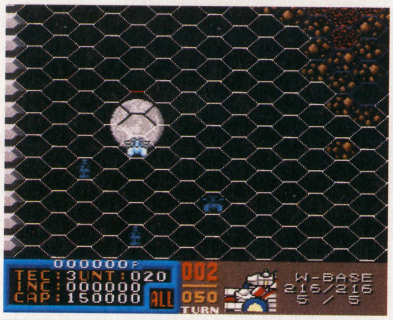
着々と開発が進む「SDガンダムX」。前回はステージ3を紹介したけど、今回は月が2つ、地球が1つ、コロニーレーザーがあるステージ4を大攻略だ。後半の各軍の特徴も参考にな!!

宇宙(そら)の重要拠点

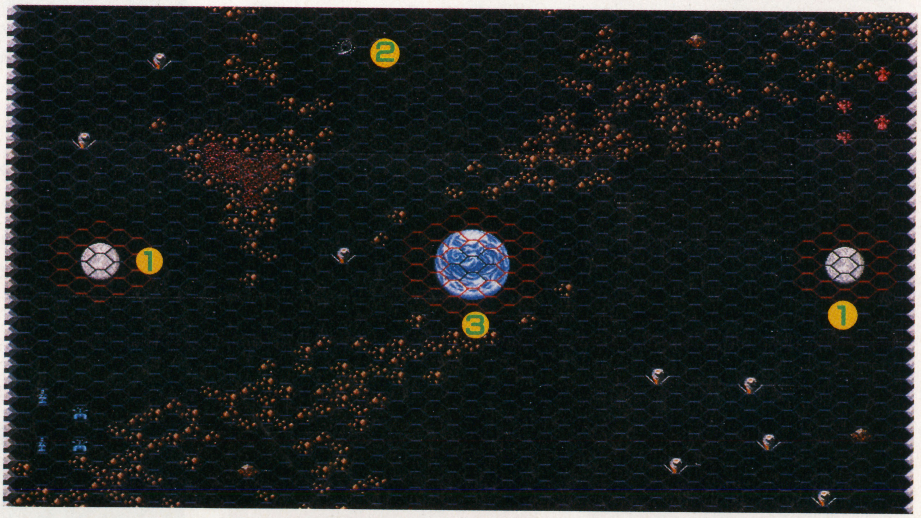
全体マップを見てもらうとわかるとおり、ステージ4の重要拠点(じゅうようきょてん)は、スタート時、自軍に最も近い左右の月と、マップ中心に位置する地球、そして大量殺戮(さつりく)兵器コロニーレーザーだ。これらの重要拠点は、相手よりも素早(すばや)い行動で占拠(せんきょ)できれば、戦いを有利に進めることができるが、敵も同じような戦法をとってくることが多いので、ここに紹介したマップの数字や、各拠点別の攻略法を参考にして、この激戦地(げきせんち)を乗り切ってくれ。キミの健闘(けんとう)を祈る。

①まず月に進軍だ!!

ゲームスタート時、両軍とも月の近くに自軍のユニットが配置されるので、戦艦を1隻(せき)(1隻の理由は後述)を向かわせよう。月は地球ほどおいしいところではないが、序盤(じょばん)の資金がないときには、なんとしても抑えたい場所なのだ。



月は、スタート後すぐに制圧(せいあつ)したい場所。ただし、戦力は戦艦1隻程度にしておこう。



②コロニー・レーザーを占拠

相手がコンピュータの場合、必ず戦艦数隻(せんかんすうせき)がここに進んでくる。コロニーレーザーはいわずと知れた強力な兵器。敵にとられるとやっかいなモノになるので、ここには戦艦2隻くらいを進め、コロニーレーザーのまわりを自軍のユニットで固めておくように!!



敵より早く到達(とうたつ)し、ユニットでまわりを固めるのだっ!!

③激戦必至の地球

マップ中心の地球では、両軍の全勢力がぶつかる、ステージ4最大の激戦地だ。ここを占拠(せんきょ)すれば、このシナリオを制するといっても過言ではないので、月や宇宙の生産工場で作ったユニットを大量に送り込んで、物量作戦で攻略していくのがいいぞ。

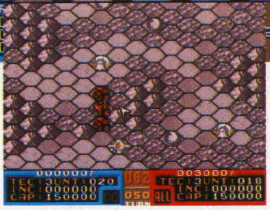


占領合戦に勝ち抜いて、戦局を有利にしていくのだ!!

1 月占領作戦

スタート後すぐに侵攻する月には、中立エリアが点々と存在していて、序盤戦の資金難を、一刻も早く抜け出すために、落とす必要があるが、月に向かう戦力は、戦艦1隻に留め、残りの戦力をコロニーレーザーに進めるのだ。月占領のユニットが足りないと思ったら、月で生産すればいい。

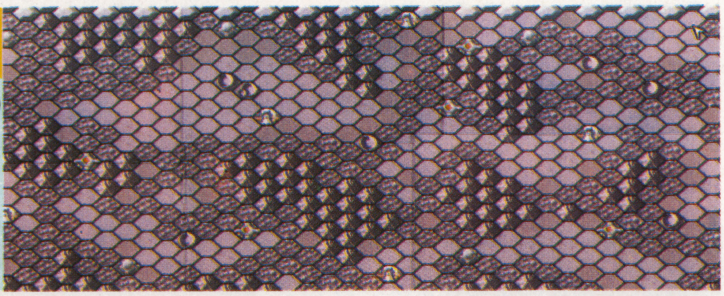




月に降下したら、全MSを展開し、どんどん中立エリアを占領して、序盤戦の資金難から脱出をしよう!!

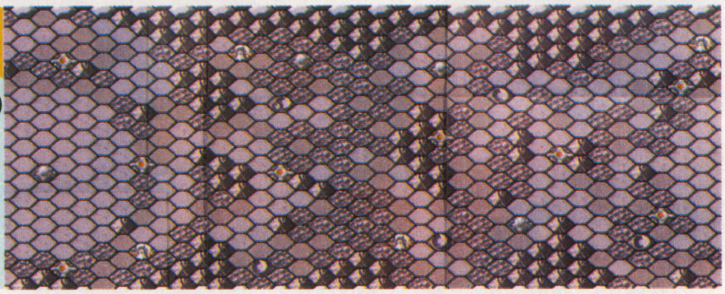
右の月

中立エリア数(右)	
都　市	5
発射台	5
生産工場	5



左の月

中立エリア数(左)	
都　市	8
発射台	4
生産工場	4



●月面では迅速な占領を!!

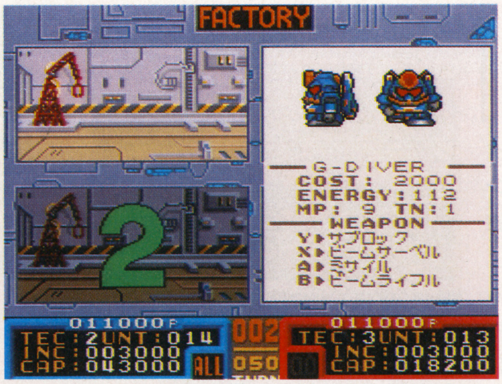
月の占領作戦は、コロニーレーザー周辺や地球での戦闘が激化する前に終えなければならない。月面降下と同時に、戦艦のMSを降ろし、次のフェイズに備えること。こうしておけば、自軍フェイズ開始と同時に、MS各個に中立エリアを占領できる。占領は生産工場をまず第一にすること。



このように、降下後すぐにMSを展開するのだ!!

2 地球占領作戦

このシナリオ最大の激戦地であり、中立エリアが最も多いのが地球。ここは両軍が入り乱れての戦いになり、月での生産活動の成果が如実に現れてくる場所でもある。月でのユニット生産が思うように進んでいなければ、かなりの苦戦を強いられることだろう。でも、さっきも書いたように、地球を完全制圧できれば、この戦いは勝ったも同然なので、十分な戦力を集めて挑もう。



地球には、MSの移動に影響を及ぼす海などがあるので、水中戦用のMSで対処しよう。



●足の長い兵器が有利!!

地球のマップは、全体マップに次いで大きいマップなので、ユニットの移動力が問われてくる。そのため、地球上で占領行動をさせるユニットは、できるだけ足の長い(移動力の高い)ユニットが必要になるんだ。地球制圧を目指すのなら、多少高価でも、足の長い兵器を生産しておくように。また、戦艦を作る場合は、4機程度のMS搭載量があるものを選ぶこと。物量作戦ってワケ。



地球制圧はホワイトベースなどの、MS搭載量も多く、移動力も高い戦艦で行うのがベスト。

中立エリア数	都　市	14
発射台　6	生産工場	6



各軍の特徴&おすすめユニット

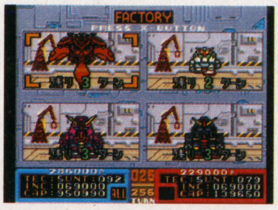
ここからは、このゲームに登場する各軍の特徴を説明している。各軍のおすすめユニットも紹介しているから、キミの軍隊を選ぶときの参考にしてくれ!!





5つの軍のなかから、好きな軍を選ぶんだけど、こんなふうに全軍隊を登場させることもできる。

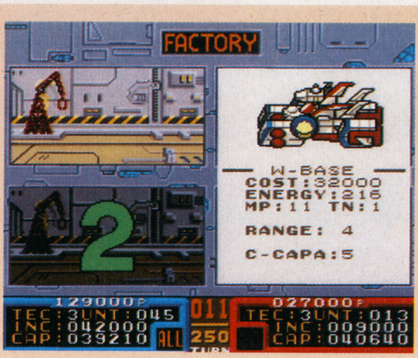
複数の軍を使えば、テレビや映画では、敵味方だったMSをいっしょに使うこともできるぞ!!



連邦軍

名機RX-78ガンダムを擁し、常に戦争をリードしてきた連邦軍は、RX-78からF-91までの、高性能ガンダムシリーズを生産できる。ガンダムを生産できるというのも1つの特徴だが、バランスのとれたMSを、比較的安価で作れるのが、連邦軍最大の特徴。

巨大MSやMAを生産できないけれど、ガンダムシリーズで補えるのだ。



ホワイトベースをはじめ、アーガマ、ラー・カイラムなど、歴代ガンダムの母艦になった戦艦は、高性能でMS搭載量が多いのが自慢なのだ。

おすすめユニット

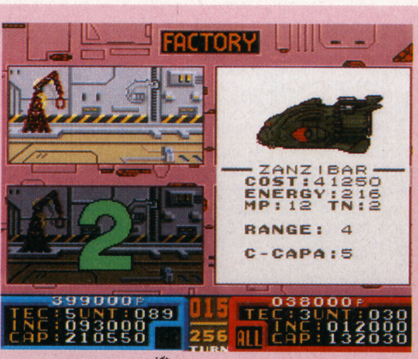
やはり、連邦といえば「ガンダム」。なかでも、νガンダムはファンネルが使えるので、アクションが苦手な人におすすめ。ヴェスバーなど、強力な武器が自慢のF-91も、大いに活躍してくれる。ほかには、値段が安く性能もいい百式もおすすめ。



F-91　νガンダム　百式

シャア・ネオジオン軍

シャアが率いるネオジオン軍は、ニュータイプに適したユニットが多く、クイン・マンサ、α・アジールといった、強力な火力を誇る巨大MSも生産可能だ。これらのMSは、他の4軍より低い技術力で作ることができるので、量産に成功すれば、敵MS部隊をあっという間に壊滅状態にできる。最強の部隊になるだろう。



1年戦争末期にシャア自らが乗艦し、ホワイトベースと激戦を繰り広げたザンジバル。移動力は侮れないものをもっている。

おすすめユニット

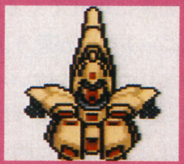


サザビー



クイン・マンサ

特殊武器を使うユニットが多いネオジオン軍だが、巨大MSのクイン・マンサとα・アジールは、高額だが強力なMS。サザビーは、ファンネルが使えるのでお得だ。



α・アジール

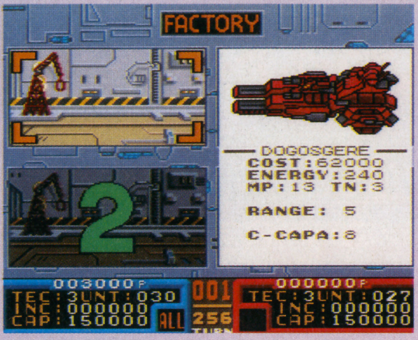


やれるとは言えない……



ティターンズ軍

連邦軍から派生（はせい）したティタンーンズ軍には、ニュータイプ用ＭＳが少なく、ファンネルやインコムを使えるＭＳがない。その代わり、変形して移動速度を高めることができるＭＳが生産可能なので、宇宙空間での戦闘を有利に進められるのが特徴だ。また、広範囲を攻撃する、拡散（かくさん）メガ粒子砲（りゅうしほう）を装備したＭＳが多いのも魅力的だ。



ドゴスギアは全身武器のかたまりで、ＭＳを射出するカタパルトが、８基もあるだけに、ＭＳも８機も積んで移動できるのだ。

おすすめユニット

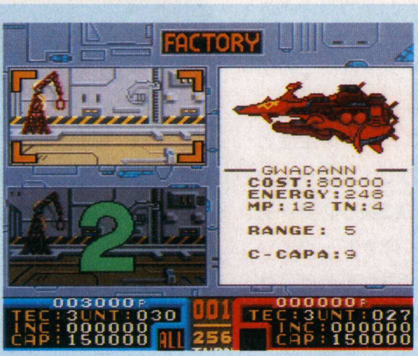
ファンネルなどニュータイプ用の武器は少ないが、変形してスピードが上（とうさい）がるＭＳが多い。敵ＭＳとの戦闘は、このスピードを利用して、有利に戦うことができる。メガ粒子砲を搭載したサイコガンダムもいけるよ。



パラス・アテネ　バウンド・ドッグ　サイコガンダム

ハマーン・アクシズ軍

生産できるＭＳが、高性能機ばかりそろったハマーン・アクシズ軍。テレビシリーズでは、ニュータイプをどんどん投入していたが、ゲーム上では、ニュータイプ用ＭＳが少なくなっていて、ちょっとさびしい。しかし、もともとが高性能なだけに、数をそろえれば脅威（きょうい）になる軍隊だ。サイコガンダムMk－IIとビグ・ザムを量産できれば、さらに強くなる。



木星間を移動できる航行力があり、優れた艦隊戦能力を誇るグワダン。ＭＳも多数搭載できる、ハマーン軍の旗艦クラスの戦艦だ。

おすすめユニット

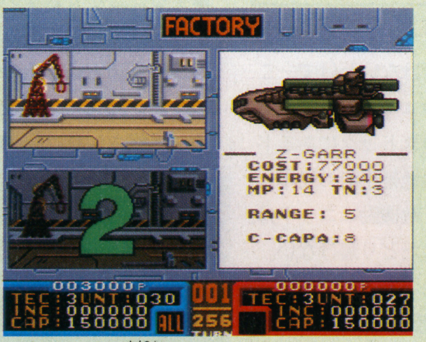
テレビシリーズでも強かったキュベレイ、サイコガンダムMk－II、ビグ・ザムがおすすめ。キュベレイは、ファンネルとインコムを装備しているし、サイコガンダムMk－IIとビグ・ザムは、破壊力絶大（はかいりょくぜつだい）の火力を備えているんだ。



サイコガンダムMKII　キュベレイ　ビグ・ザム

ＣＶ（クロスボーン・バンガード）軍

ＣＶ軍は、生産できるユニットの種類こそ少ないが、最近のガンダムシリーズだけに、どのユニットもこれまでの４軍より、基本性能が高くなっている。また、生産価格もかなり抑えた金額で、序盤戦（じょばんせん）を有利な状態で戦える。ヘンテコな形のＭＡ、ラフレシアも、巨大ユニットのなかでは１、２を争う攻撃力の持ち主だ。



映画では、バグを格納（かくのう）している前部、ＭＳカタパルト、ラフレシアを搭載できる戦艦中央の３ブロックに分離したザムス・ガル。

おすすめユニット

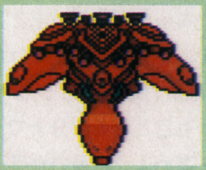
さっきも書いたが、ＣＶ軍のＭＳは、どれをとっても基本的な性能が高い。このなかでも火器の強力なビギナ・ギナや、安く生産できるがインコムを装備しているベルガ・ダラス、宇宙に咲く狂気の花・ラフレシアがおすすめユニットだ。



ビギナ・ギナ



ベルガ・ダラス



ラフレシア



けど　やるしかないんだ!!



アースライト

■ハドソン■7月24日発売■8,500円■バッテリーバックアップ

SLG 8M

ユニットの特徴を覚えないとダメよん!

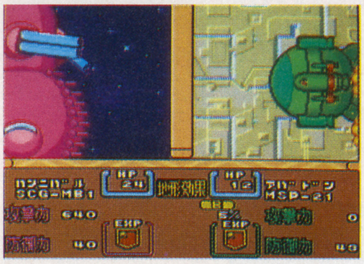
いよいよ中盤戦に突入するぞ!!

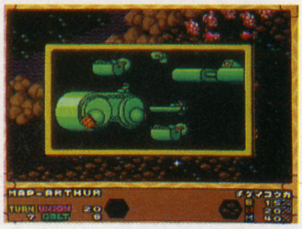
わかりやすくて遊びやすい、それでいて本格派のシミュレーションゲーム、「アースライト」を今回も紹介しよう。以前10面までを紹介したので、今回はその後、ゲームの中盤にあたる面を解説していくことにしよう。

今回はゲームの内容は説明しないが、何度もいっているように、特殊効果を使いこなすことが、このゲームのコツだ。敵ユニットを囲んで敵の防御力を下げる〝包囲効果〟。地形によって防御力を上げる〝地形効果〟。味方ユニットをターゲットに隣接させて攻撃力を上げる〝支援効果〟。これら3つの特殊効果を上手に使えば、弱いユニットで強いユニットを破壊することも可能だ。

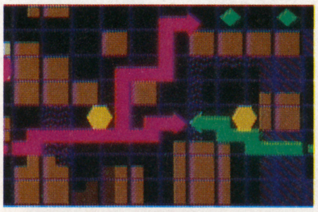
もう一つのポイントは、このゲームには生産がないという点だ。このゲームではユニットの生産という概念がないので、ユニットひとつひとつを大切に扱う必要がある。そのために、浮きドックというものがある。ここに入れれば、ユニットの修理が可能。敵の浮きドックや中立ドックは、攻撃することによって制圧できる。また制圧したとき、ドックに格納されているユニットは、すべて自軍のものになる。よって浮きドックの制圧は、シナリオ前半の大きな課題となることは間違いない。

この2点をふまえたうえで、「アースライト」に挑戦してくれ。またこの範囲内に登場する全ユニットも紹介しているので、目を通しておくことをすすめる。敵を知る前に、まず味方から知らないと戦いを挑んでも、勝利することは難しいだろう。


今回は核ミサイルを装備した、恐ろしい爆撃機も登場する。個性あるユニットも、このゲームの特徴だ。


マップによっては、いろいろな仕掛けもあったりする。途中で敵の援軍が来ることもある。後半が楽しみだよね。

マップ12 ヴァン・ヴォクトの戦い

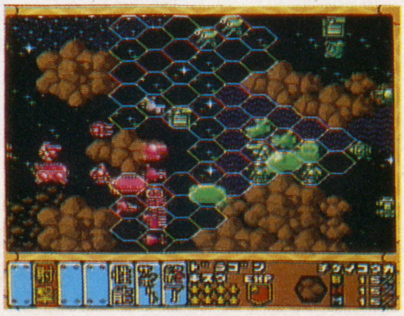


攻撃に向かう進路は、上と下の2通りが考えられる。上には機雷が、下には重力地帯がある。まずはその分かれ目となる部分まで、ユニットを進めよう。重力地帯近辺に、ユニットを集結させるのだ。

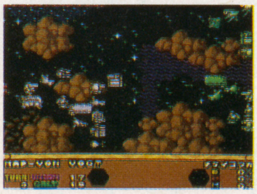
機動ユニット(Huユニット)は重力地帯に入れない。ということは、敵機動ユニットも、重力地帯より左側には行けないわけで、ここに艦隊戦用のユニットを集めるのだ。味方の浮きドックにあるドラゴンを、重力地帯手前の岩場に置いておこう。敵機動ユニットは、当分ここまではたどり着けない。さらに制圧した浮きドックから、スナイパーを援護に使えば、さらに完璧になる。

上の進路から進軍する場合、ドラゴンやハイドラが脅威となる。これらを排除するためには、岩場に入れる機動ユニットが役に立つ。ドラゴンやハイドラは、岩場を攻撃することができないのを利用するのだ。少しずつ進み、砲台を破壊してしまおう。その後、大切にしておいたブロンテスに、敵本拠地を爆撃させれば勝利となる。


艦隊戦がメインになる。敵艦隊が減ったら進軍を始める。



ドラゴンの射程はかなり広い。まずクラブⅡでこの小惑星帯まで運ぼう。


まずは空母でユニットを運ぶ。マップ中央部の重力地帯手前に集結だ。

ここがポイント!!

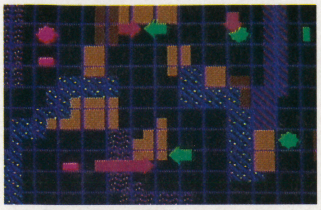
ユニット自体は強くもないクセに、射程範囲が広大な砲台系統のユニットは、非常に腹立たしいもののひとつだ。こういうユニットを相手にする場合、敵の死角をつくことが大切だ。大部分の砲台は、岩場などまでは攻撃できない。これを利用しない手はない。比較的足が速くて、機動ユニットに直接攻撃できるユニット(ロブスターなどが好ましい)を用意し、小惑星帯を進んで行くのだ。こうすれば、時間はかかるが無傷で砲台を破壊することができる。

また何度もいっていることだが、この手の射程範囲が広いユニットに近づく場合は、かならず敵の射程範囲を確認すること。調べたいユニットにカーソルを合わせ、射撃コマンドを選べばよい。


砲台の射程は広いので、うかつには近寄れない。


さすがの砲台も、小惑星帯のなかまでは攻撃できない。あとは足の速いユニットで攻撃だ。

マップ14 ムーア星域会戦



もっとも大切にすべきユニットは空母だが、それに次いで大切に扱うべきユニットが、おなじみのブロンテスだ。空母のなかに、3ユニットが格納されているブロンテスは、艦隊を攻撃する際になくてはならないユニットだ。



2機の空母の使い方がポイント。1機は攻撃に使ってもいいが、もうひとつは一歩後退。



勝利条件は空母の破壊だ。ブロンテスをフルに使って、空母だけを集中して攻撃せよ。

シナリオが開始されると、敵はマップ中央に戦力を集中する。自軍のユニットも、機動ユニットを中央付近まで前進させる。このとき、敵の攻撃を受けても大丈夫なように、岩のなかに配置しておくこと。多少ダメージを防げるはずだ。

自軍には2つの空母があるが、その片方は、前線より後方、左側の岩の下あたりに置いておこう。さらにこのユニットは、絶対に敵の攻撃を受けないように、つねに気を配らなければならない。敵の移動力、射程範囲は、簡単にチェックできるのだから要注意だ。この空母は、修理ドックとして使う。もうひとつの空母は、敵機動ユニットを攻撃するユニットとして活躍させよう。

このシナリオの勝利条件は、敵味方とも〝空母の破壊〟である。よってブロンテスは、とにかく空母だけを狙うように。

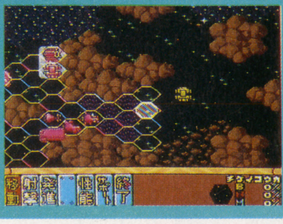
ここがポイント!!

空母はとても重要なユニットだ。なぜ大切かというと、ほかのユニットを回収し、修理することができるからだ。爆撃を終えたブロンテスを回収し、ミサイルを再装備させることもできる。つまり〝移動が可能な浮きドック〟的な役割をはたしてくれるのだ。

ほかにも空母の使い方がある。機動ユニットが入れない、重力地帯のような場所を機動ユニットで通過したい場合、機動ユニットを一度空母に収容して重力地帯を通過、その後で機動ユニットを展開させればいいわけだ。また、空母をはじめとする、運搬関係のユニットは、移動前にも移動後にもユニットの乗車、降車ができる。

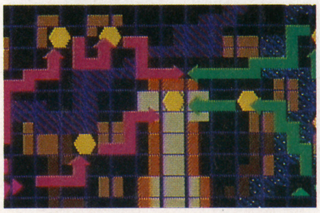


空母の利点は、ユニットを回収して修理できることだ。



機動ユニットが通れない場所は空母に搭載して運搬しよう。

マップ15 ラグナグ・ファクトリー

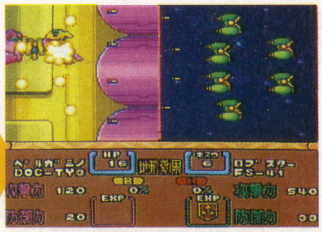


このマップには、なんと7個もの中立ドックが存在する。これらをいかに素早く制圧するかが、大きなポイントとなるだろう。

最初に狙う浮きドックは2つ。画面左上のドックと、左下のドックだ。左下のドックへの進路には岩場があるので、機動ユニットを向かわせる。逆に左上へは、艦船ユニットを向かわせよう。

次の標的となるのが、中央と中央上の浮きドックだが、ここで気をつけたいことがある。スピーディに制圧しようとするあまり、先のことを考えずただつき進んではいけない。1ターンで制圧できる見込みがない場合は、むやみに浮きドックを攻撃しないこと。敵がドックを制圧するのを、結果的に助けてしまうことになる。敵も中央付近のドックを攻めに来るが、1ターンでは制圧できないので、次のターンで傷ついた浮きドックを攻撃。簡単に制圧できる。

中央のドックを制圧したら、砲台系のユニットを後方に待機させ、近づいてくるユニットだけを相手にしていれば、勝利できる。



敵の攻撃を受けた後の浮きドックは、傷ついているので占領のチャンス。使える手だ。



マップ上部にある磁気帯では、ビーム兵器がまったく無効。

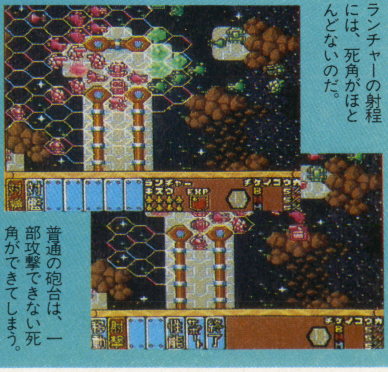


機動ユニットは右に、その他は上に進ませる。とくに右側へのユニットはムダなく進め。

ここがポイント!!

中央の中立ドックを制圧したのはいいが、すでに敵の機動部隊が近くまで来ている。そんなときに、とても役に立つユニットがランチャーだ。ランチャーは射程範囲が広く、しかも強力な火力を誇る。さらに機動ユニットにも、艦船にも有効だという、なかなかオイシイユニットなのだ。

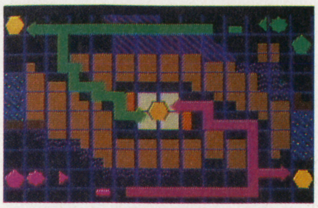
しかしランチャーの最大の魅力は、武器がミサイルであるということ。通常の（レールガンなどの）間接射撃ユニットの場合、岩や要塞防御壁を超えての攻撃はできない。しかしミサイルなら、これらの障害物の向こう側にも攻撃できる。ドックの左側に置いておくと、すごく助かるぞ。

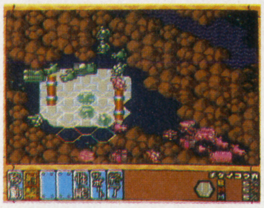


ランチャーの射程には、死角がほとんどないのだ。

普通の砲台は、一部攻撃できない死角ができてしまう。

マップ16 核のヴェルヌ・ドック

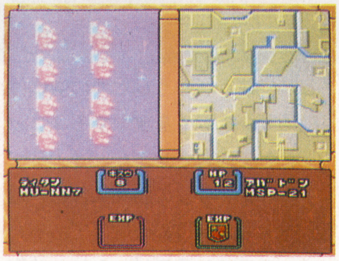




爆撃を終えたアバドンがドックに戻ったときがチャンス。

なんと核兵器を搭載した、とんでもない爆撃機が登場する。問題の爆撃機アバドンは、中央の中立浮きドックにいる。

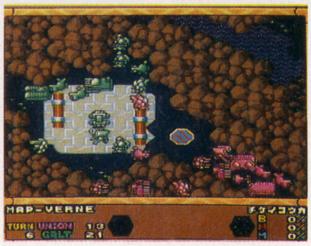
まずはマップ右下の中立ドックを目指す。マップ中央へ向かう部隊が主力となるので、右下へ向かわせるユニットはレグルス2機程度に抑えておいたほうがよい。マップ中央では、艦隊戦になるので、ハンニバルは主力部隊に加える。



核兵器の光につつまれたユニットは、一瞬で消えてしまう。しかも被害を受ける範囲は広い。

いよいよマップ中央部へ向かう。空母に搭載されている機動ユニットは、あらかじめ小惑星帯のなかに配備しておくこと。このとき、ユニットをあまり密集させないように注意しよう。なぜなら、敵は爆撃機を使ってくる。爆撃されると、爆撃地点の周囲のヘックスが、地形ごと破壊されてしまうからだ。まばらに配置しておけば、それだけ被害も少なくてすむ。

核ミサイルを発射した爆撃機は、そのまま浮きドックに戻るハズだ。そのときがチャンス。小惑星帯に配置しておいた砲台で、爆撃機を格納しているドックを制圧。これで核ミサイルの脅威はなくなる。あとは空母を使って、地道に敵を攻撃しよう。



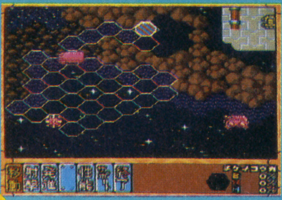
核兵器によって、ユニットだけでなく地形までも消えてしまった。

ここがポイント!!

問題の核爆撃機アバドンを、自軍で使うこともできるにはできる。しかしNO MORE HIROSHIMAって感じで、できることなら核兵器は使いたくない。でもまあゲームだから、という人のために、アバドン入手作戦を解説しよう。

まず空母を右側でなく、左側へ移動させる。マップ中央付近に、ポッカリと穴が開いたような場所があるが、そこを目指すのだ。そこから、機動ユニットを出撃させれば、もう中立ドックは目の前だ。

ただし入手したアバドンを使うときは、使う場所に注意したい。もしターゲットの隣に味方がいたとしても、無条件に破壊されてしまうのだ。

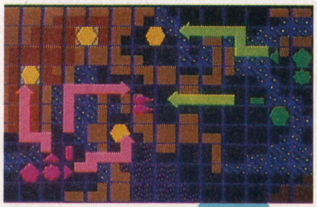


すぐに空母を左へと移動させる。そしてドックを目指せ。



ついにアバドンを入手。しかし核兵器を使うのもやだなあ。

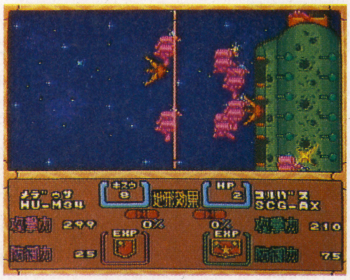
マップ17 特殊巡洋艦コルバス



初期状態では、圧倒的に敵側が優位に立っている。艦船の数、機動ユニットの数、制圧ドックの数など、どれも敵のほうがかなり上だ。マップ左上にある2つの中立ドック、そしてマップ中央下の中立ドック、この3カ所をなんとしても制圧しないと、数量的に勝利は難しい。

戦闘は、マップ中央付近での艦隊戦がメインになる。マップ中央部は小惑星帯があり、艦船が進める通路は非常に狭くなっているので利用しよう。まずクラブⅠにウィスプを搭載し、細い進路に設置する。そしてドラゴンを、ウィスプよりやや左下に設置。これで敵艦隊は、簡単にはこの先に進めないはずだ。

敵の艦船のなかでも、とくに注意したいのが新型の巡洋艦コルバス。このユニットは、艦船なのに白兵戦用の武器を装備しているのだ。コルバスを倒すときには、間接射撃を多用し、機動兵器の白兵戦は極力避けるようにする必要があるだろう。機動兵器は、ドラゴンを守るように小惑星帯に置いておこう。



コルバスは戦艦のくせに白兵戦が得意。間接射撃で攻撃するしか方法はない。

ここがポイント!!

左の中立ドックを制圧するための機動ユニットは、途中まで空母で運搬してから降車。1ターンでも時間を短縮するように心がけよう。1ターンのロスが、後々まで影響することもあるぞ。

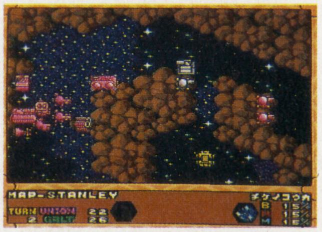
また、左中央のドックを占領してブロンテスを入手しても、すぐに敵艦隊に向かったりしないように。なぜなら敵もブロンテスを入手し、艦隊やドックを襲ってくるからだ。まずブロンテスは、敵のブロンテスが攻めて来るのを防ぐために使おう。どのユニットも、敵のZOCに入ると動けなくなることを利用して、2つのブロンテスを2ヘックス分あけて配置する。こうすれば、敵はなかなかターゲットに近づけない。



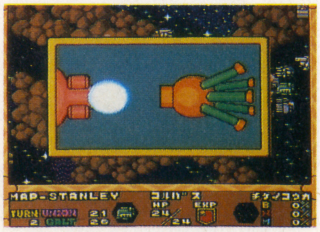
ユニットを降車させるのは、空母移動後でもOK。



ブロンテスの足の速さは、いろいろ使えるのだ。



小惑星帯にドラゴンを配置する。右にある2つのドラゴンは、破壊されるのを覚悟せよ。



もうひとつのコルバスの特徴は、ブースターを使って巡洋艦並みの高速移動ができること。

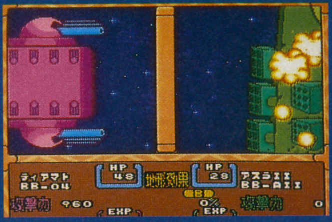


ユニット紹介のコーナー

PART2

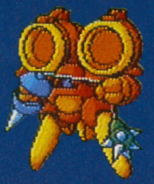
今回もいくつかのユニットを引き続き紹介しよう。中盤戦でとくにキーとなりそうなユニットばかりを集めたので、参考にしてくれ。

武器欄のBはビーム、Nはレールガン、Mはミサイル兵器であることを示す。間接射撃が可能なものには〝間〟がつく。〝間Ⅱ〟は移動後の攻撃ができない。



自分のユニットよりも強いユニットに戦いを挑んではイカン。ユニットの能力を把握しよう。

メデゥサ

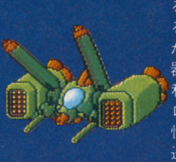


ミサイルホッドを装備した機動ユニット。ほかの機動ユニットに比べると、足が速くて火力がある。白兵戦も一応可能だが、オマケ程度の力しかないので、できれば射撃以外は使わないほうがいい。

武装	攻撃力		射程
M	対機動	55	1
	対　艦		
N	白　兵	30	1
	爆　撃		

移動力	6
防御力	25
H　P	
スペシャル	
白兵	

クレーネ

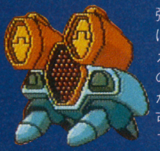


かなりの足の速さを誇る。ロブスターに比べると攻撃力はやや弱いかわりに、対艦用の武器も備えているという利点がある。全体的にロブスターよりも信頼性があるので、前線に送り込んだりも可能。

武装	攻撃力		射程
N	対機動	45	1
M	対　艦	60	1
	白　兵		
	爆　撃		

移動力	9
防御力	50
H　P	
スペシャル	

ハイドラ

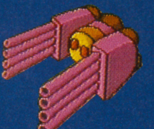


対機動ユニット用の、強力な砲台。射程範囲は6ヘックスに及ぶうえ、武器がミサイルなので、通常兵器では届かない場所への攻撃が可能だ。最初からマップ上に配置してある場合が多い。

武装	攻撃力		射程
M間Ⅱ	対機動	180	2〜6
	対　艦		
	白　兵		
	爆　撃		

移動力	0
防御力	10
H　P	
スペシャル	
間接攻撃Ⅱ	

スナイパー

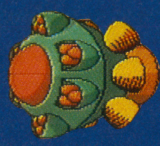


攻撃力が150という、強大な火力をもつ砲台。移動することもできるが、間接射撃Ⅱなので移動後の攻撃はできない。接近戦用の武器はもっていないので、前線の一歩後方に配備しておくといいだろう。

武装	攻撃力		射程
	対機動		
N間Ⅱ	対　艦	150	2〜4
	白　兵		
	爆　撃		

移動力	5
防御力	30
H　P	
スペシャル	
間接射撃Ⅱ	

ランチャー

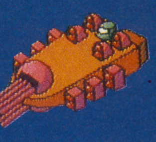


このユニットも、ほかの砲台同様、接近戦用の武器をもっていない。スナイパーと似ているが、機動兵器と艦船の両方を攻撃できる点で、ランチャーのほうが優れている。武器がミサイルなのも有利。

武装	攻撃力		射程
M間Ⅱ	対機動	90	2〜5
M間Ⅱ	対　艦	120	2〜5
	白　兵		
	爆　撃		

移動力	5
防御力	40
H　P	
スペシャル	
間接射撃Ⅱ	

アスラⅡ

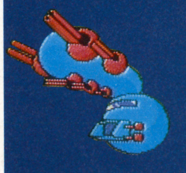


ティアマトと比べると、対機動、対艦攻撃力ともわずかに上回る。さらに巡洋艦並みの移動力が特徴だ。ただし防御力はあまり高くないので、足の速さでカバーする必要がある。艦隊戦の中心になる。

武装	攻撃力		射程
M	対機動	110	1
N間Ⅰ	対　艦	150	2〜4
	白　兵		
	爆　撃		

移動力	5
防御力	50
H　P	36
スペシャル	
大型艦船	

ハスター

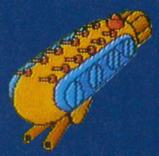


戦艦であるにもかかわらず、機動ユニットを収容し、修理することができる便利なユニット。そのかわり、攻撃力、防御力ともに、ほかの戦艦と比べると弱い。前線近くでの拠点として活躍する。

武装	攻撃力		射程
N	対機動	40	2
B間Ⅰ	対　艦	90	2〜4
	白　兵		
	爆　撃		

移動力	6
防御力	20
H　P	40
スペシャル	
艦載能力	

コルバス

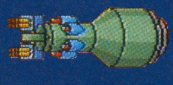


艦船で唯一、白兵戦用の武器を搭載している。しかもその攻撃力は230と、とてつもなく強力だ。対艦、対機動の攻撃力も高く、ハンニバルとレグルスのいい部分を合わせたような強力な巡洋艦だ。

武装	攻撃力		射程
N	対機動	70	1
N間Ⅰ	対　艦	80	2〜3
N	白　兵	230	1
	爆　撃		

移動力	4
防御力	55
H　P	24
スペシャル	
白兵	

ヘルハウンド



攻撃後に移動することができるのが最大の特徴。対機動、対艦ともに、そこそこの威力をもっている。敵の部隊に突撃し、最初の一撃を加えるときや、とどめをさすときに、非常に便利な駆逐艦である。

武装	攻撃力		射程
N	対機動	60	1
M	対　艦	80	2
	白　兵		
	爆　撃		

移動力	6
防御力	15
H　P	16
スペシャル	
射撃後移動可	

アバドン

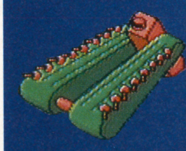


恐怖の核ミサイルを搭載する爆撃機。核ミサイルはターゲットを中心にした周囲のヘックスにいるユニットを、地形ごと消し去ってしまうほどの破壊力を誇る。ミサイルは1発しか搭載できない。

武装	攻撃力		射程
B間Ⅰ	対機動	15	1
	対　艦		
	白　兵		
M間Ⅰ	爆　撃	255	2〜4

移動力	5(3)
防御力	40
H　P	20
スペシャル	
核爆弾	

アルテミス

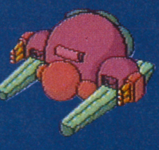


大型の機動空母。機動ユニットを、もっとも多く搭載できるユニット。さらにユニットを発進させる際、2ヘックス先まで指定できる。もちろん、傷ついたユニットの修理機能も備えている。

武装	攻撃力		射程
B	対機動	70	1
	対　艦		
	白　兵		
	爆　撃		

移動力	5
防御力	20
H　P	48
スペシャル	
艦載能力	

セレネ



機動ユニットの回収、修理といった一般的な空母の能力に加えて、巡洋艦並みの移動力をもつユニット。ちなみにすべての機動空母は、対艦攻撃能力をもっていないので、護衛が必要となるだろう。

武装	攻撃力		射程
N	対機動	40	1
	対　艦		
	白　兵		
	爆　撃		

移動力	7
防御力	15
H　P	32
スペシャル	
艦載能力	

カルタゴ



ソロモンと同じく、作戦司令部がある最重要拠点。ソロモンよりも耐久力があるだけで、あとはほとんど同じ。白兵戦や爆撃、対艦攻撃で破壊することができる。勝利条件になっていることも多い。

武装	攻撃力		射程
N	対機動	30	1
N	対　艦	30	1
	白　兵		
	爆　撃		

移動力	0
防御力	20
H　P	40
スペシャル	
防御射撃のみ	

ブレイン



エリア内の部隊をコントロールする司令塔だ。後半、マップが広くなると、複数のブレインが存在する。またブレイン以外にも、謎の司令塔が存在する、というウワサもあるが、本当だろうか。

武装	攻撃力		射程
	対機動		
	対　艦		
	白　兵		
	爆撃		

移動力	0
防御力	45
H　P	16
スペシャル	



北斗の拳5

■東映動画■7月10日発売■8,900円■バッテリーバックアップ

RPG

8M

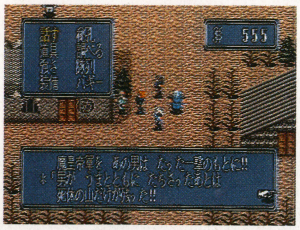
攻略その2・天帝との出会いまで

砂塵舞い上がる灼熱の荒野。2000年の長きに渡り闇に隠れていた魔皇帝が猛威を見せ始めた。そしていま、北斗、南斗、そして元斗。天帝を守護する3流派が入り乱れての、壮大な乱世の物語が始まった。結婚式の真っ最中に恋人を奪われた主人公は、自分を待ち受ける壮大な運命の嵐を知るべくもなく、ただひたすらに彼女を追いかけていく。原作でおなじみのキャラたちとの出会いと別れを繰り返し、主人公の冒険は続くのだ。というわけで前回に引き続き、今回も順序正しく主人公の道のりを追いかけながら徹底攻略＆紹介するぞ。

ステップ3（続き）ゲシュラーとの最終決戦

出会えぬふたりの男

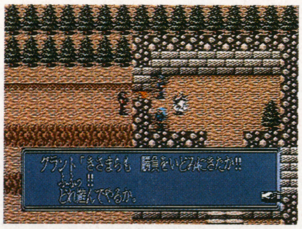
ペルネイルの町でのイベントを終え、ゲシュラーを追って川を渡ったところから、今回は始まる。この地での目標は、ゲシュラータウンにいるゲシュラーを倒すこと。そこに到達するまでにふたつの町に立ち寄り、巨大な馬に乗る男（！）と雲のような男（！）の噂を聞くだろう。出会えるのは少し先だけど。



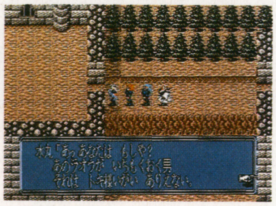
ま、まわりくどい説明だけど、噂にのぼっている男がだれか、原作を知っている読者のみなさんにはわかってもらえるでしょ。つまり……アイツですよ。

北斗兄弟との出会い

ゲシュラータウンに到達しても、そんなに簡単に城のなかには入れない。用心棒（メチャ強い）がいて、コイツを倒さないことには城に触れることもできないからだ。とはいえ世の中にはもっと強いヤツもいるわけで、とにかく一回戦ってみれば、勝てはしないけど物語はちゃんと進展する。しかもここでは、ラオウとトキという北斗兄弟との出会いという一大イベントが待っているのだ。盛り上がってくるぞ。わくわく。



ゲシュラータウン。この用心棒と戦わないことにはストーリーが進まないのだけど、とてつもなく強いんだよな、コイツ。勝てるわけがないぞ。



でも、主人公が倒したわけじゃないけど、ここは簡単に突破できる。するってえとトキと出会えて、パーティーの仲間にすることができるのだ。ラッキー。



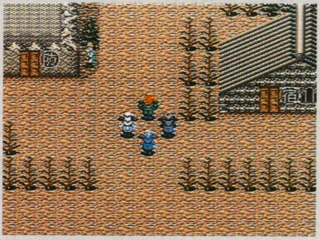
でも、城の扉は開かないのであーる。この扉を開けるためにはアイテムが必要なのであーる。そのアイテムはゼネッタに関係あるのであーる。じゃ、行こうか。

ステップ3・地名解説

ペルネイルから東に川を越えた地域を、便宜的にステップ3と呼んでみた。ここで紹介する4つの町以外にも洞窟や小屋があるけれど、スペースの関係で省略させてもらった。

ハーキュリー

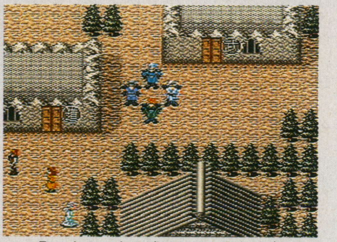
とくに重要な町ではない。巨大な馬に乗った大男の噂を聞けるだけである。ただし、情報を聞くたびに住民の数が減る（意味がわかるかな？）。ペルネイルの町から川を渡り、東に進むと到着できる。



むやみに話しかけると人々が減る。でもストーリーには関係ないから話しかけましょ。

ゲシュラータウン

その名のとおり、ゲシュラーの町。ステップ3のキーポイントとなる町である。この町のなかにある城に入るのはかなり困難で、いろいろな町を渡り歩いたあとでのこととなるだろう。城には恋人がいる、はず。



この町のなかにある城はとてつもなく広い。序盤の難関になっているのだ。

フリークレセント

ハーキュリーから南に進んだところにある町。この町の主は風のジュウザ。ただ、最初に立ち寄るときには不在のはず、そのうちジュウザに会う必要が生まれるので、それまでは無視しておいていい。



ジュウザって、原作でも人気の高いキャラだよな。そのジュウザが治める町がここだ。

ゼネッタ

フリークレセントの南に位置する職人の町。ペルネイルの道具屋もここの出身。ゲシュラータウンの城に侵入するためのアイテムを得るために訪れることになる。ここでの情報はとても重要なのだよ。



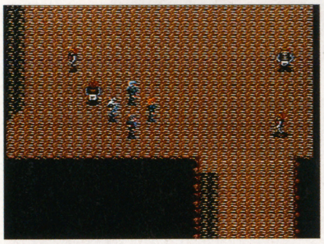
技術者がいる町。店のオヤジは正面から話しかけても無駄だから注意しておくれ。

鉱石を求めて

ゲシュラータウンの城に侵入するためには、とあるアイテムが必要。それを作るためのヒントはゼネッタにあるという。すぐゼネッタを訪れるのだが、アイテムを作るためにはとある鉱石が必要なのだ。急いで鉱山へ向かえ。



ゼネッタに行ってもアイテムはない。アイテムを入手するためには鉱石が必要なんだと。しかたない。鉱山に向いて拾ってこようぜ。



鉱山はジュウザが訪れたあとだった。ついでに鉱石までもっていったあとだった。ジュウザを追いかけなくちゃいけなくなった。



フリークレセントに行けばジュウザに会えて、簡単にアイテムを入手することができるよ。あとはこれを加工するだけさ。

ゲシュラーとの戦い

鉱山はゼネッタの北にある。ここは魔皇帝が支配する地だ。心の準備をして向かうのだが、なんと、雲のような男がやってきて、ここを支配していたヤツを全滅させ、その礼に鉱石をもって自分の町に帰ってしまったあとだった。というわけで主人公はフリークレセントに向かうことになる。

フリークレセントで鉱石を得た主人公は、今度はその鉱石をアイテムに加工する必要に迫られる。それができる技術をもつ人間は、そう、あの町にいるはずだ。そこまで戻り、鉱石をアイテムに加工してもらおう。

アイテムさえ入手してしまえば、あとはゲシュラータウンの城に侵入して、最上階にいるゲシュラーと戦うだけだ（ここまで到達するのは長い道のりだけど）。ゲシュラーを倒せば、恋人と出会える……はずだったのだが、実はまだ無理なのだ。悲しいぞ。

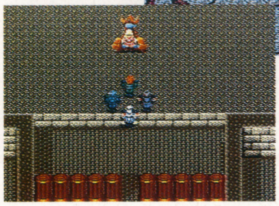
なお、ここでジュウザ、マビィの２人に再会することになる。仲間にはならないけど。



鉱石を加工する技術者はコイツだ。鉱石を預けたら宿屋に泊まって時間が過ぎるのを待つ。これでオッケーだ。



そしたらゲシュラータウンの城に侵入。ゲシュラーと戦い、恋人を救え。



ゲシュラーを倒すとジュウザに会える。マビィも登場する。でも恋人はいない。がちょん。

混乱しそうなキミに捧げる
「北斗の拳」登場人物相関図

はっきりいって原作を知らない人は、うなるような登場人物の多さに混乱しまくっていることと思う。そこで、序盤に登場する人物に関して、それぞれの相関図を紹介しよう。

まず、天帝と魔皇帝の関係を把握してほしい。魔皇帝は、2000年前に皇帝の座を追われており、現在になって覇権を握るために復活し、天帝の血を引く者の全滅を狙っている。それを阻止するのが北斗、南斗、元斗の３流派だ。それぞれがライバルでありつつも、天帝を守護するという共通の目的をもつ流派なのだ。

天帝 これを守ることが主人公の目的である
- リン
- ルイ
- 他
- （バット）

敵対

守護

魔皇帝 天帝から覇権を奪おうとする闇の権力。圧倒的な力により、全土を支配せんとしている。その正体は、まだ秘密のベールの裏にある。

北斗 原作の主人公「ケンシロウ」がいる流派。一子相伝の暗殺拳をもっている。天帝の守護を目的としている。

兄弟
- ラオウ
- トキ
- ケンシロウ
- 他

従者
- リュウケン
- 水丸
- 黒夜叉
- 他

南斗 北斗と同じく、天帝を守護することを目的とする暗殺拳をもつ流派。108の流派があり、人材も多彩。

六星
- レイ ―恋人― マミヤ
- シュウ ―親子― シバ
- 他

五車星
- マビィ ―（恋人）― ジュウザ
- ヒューイ
- リハク
- シュレン
- 他

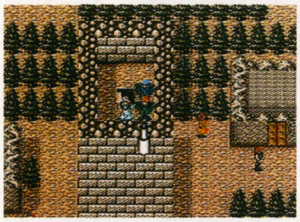
元斗 北斗・南斗と同じく、天帝を守護することを目的とした暗殺拳をもつ流派のひとつ。元斗皇拳などがある。

その他 天帝にも魔皇帝にも無関係な人たちだ。
- 赤シャチ
- アイン（親子）アスカ

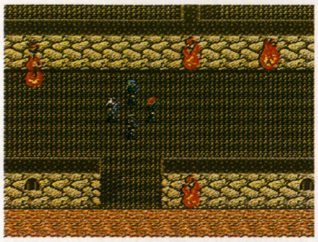
ステップ4　天帝の姿が見え始める

天帝の血を引く者

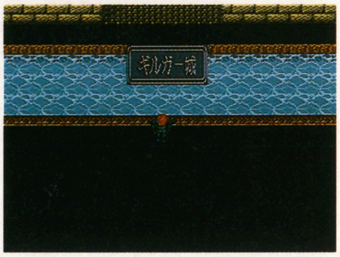
ゲシュラータウンでの死闘を終えると、鉱山の東にある橋を渡れるようになる。こうして次の大陸へと移動することができるようになるのだ。ここここそ天帝の血を引く者が住んでいる地。序盤部のクライマックスが主人公を待っている。乞う御期待！



天帝がいるってのはわかったけど、それが霧のなかじゃ会えないじゃないか。せめて望遠でも見て気分転換しようかな。そんなヒマあるなら歩きなさいよ。



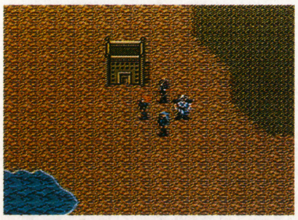
ハクロノーストでは火事があったりして、江戸っ子の血が騒ぐのだ(?)。ここでシバくんとは出会えるけど、親父さんには会えない。



ギルガー城はとあるアイテムがないと侵入できない。どうやら主人公はカナヅチのようだ(笑)。

霧の周辺を探る

が、しかし、この地に天帝の血を引く者がいることはわかっているが、この大陸の中心は毒々しい霧に覆われていて、その姿を見ることはできない。しかたなく、その周辺の町をまわることになる。それぞれの町で情報を集め、時計まわりにグルリと移動していこう。



この霧に触れてもダメージはないけど、奥深く入ることはできないのであった。しかたないから周辺の町を探索しよう。いろいろなイベントも発生するし。

いけにえの町にて

ブラッドメリア、ルイリベラー、ハクロノースト、ギルガー城(のぞくだけ)を通過し、ようやくセントルードへ来た主人公。ここでは霧を消すためのいけにえを差し出している。が、彼女たちを救うアイテムは入手できない。しかたない。ハクロノーストに戻ろう。



おいおい、いけにえ程度で霧が晴れるわきゃないってのに、みんな自分からいけにえになっちゃう。助けたいけど、女しか入れないときてる。困ったな。

ギルガー城侵入

ここまでにいくつかのイベントがあるのだけれどパスして、ふたたびハクロノーストに戻ったものとする。すると、さっきまでいなかった人物からアイテム(水丸専用)を入手し、ギルガー城に侵入することができるようになる。ここで戦闘を終え、ルイリベラーへ進め。



しかたないからハクロノーストに戻ろう。するとアイテムが入手できるのだ。これでギルガー城に侵入できるぞ。



ギルガー城では泣かせる展開があって、それから戦闘がある。それが終わったらルイリベラーに戻るべし。

霧の内部へ進む

ルイリベラーでルイに出会うと、天帝の力で霧を一部消し、ようやくメサイヤに行けるようになった。ここにはリンが待っている。彼女に会えば霧のなかを歩けるようになるぞ。



ステップ4 地名解説

しつこいようだが、ステップ4というのは本誌で便宜的につけた名称なので、ゲーム中には出てこないぞ。ここは8つの町とひとつの牢獄がある。主要の町だけ紹介だ。

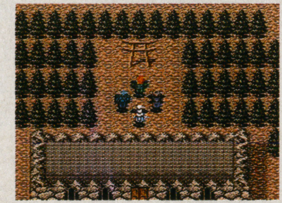
ルイリベラー

ブラッドメリアの南に位置する町。天帝の血を引くルイが住む町だ。最初はあまり意味がない町だが、ギルガー城でのイベントが終わったら寄ってみるべし。



セントルード

ハクロノーストの北西にある町。いけにえ事件が発生しているが、このイベントをクリアするのはリンと出会ってからのこと。女装しなきゃ行けないからね。



ブラッドメリア

最初に到達するであろう町。大陸の北に位置する。ここでは情報を集める以外にすべきことはない。でも望遠鏡はぜひのぞいておくといい、と思うぞ。



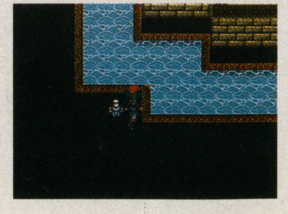
ハクロノースト

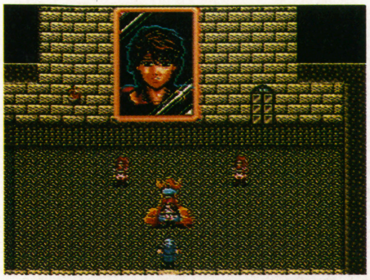
南斗六星のひとり、シュウが住む町。シュウの息子シバがいて、訪れるそうそう事件に巻き込まれるはず。あるアイテムを売る人物には、すぐには会えない。



ギルガー城

堀に囲まれた城で、最初は攻め込むことができない。ハクロノーストでアイテムを入手してから侵入しよう。案内人のシバから離れないように歩くのがコツだ。





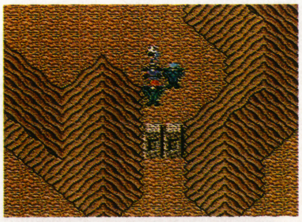
ルイリベラーに戻ってちょっとしたイベントを越すと、メサイヤへの道が開ける。



で、リンに出会うことができると、霧のなかに侵入することができるようになる。

扉を突破しろ

リンに出会ったら、霧のなかを進んで目指(めざ)すべきファントムランドへ行こう。ここには恋人が待っているのだ。その前にレッドパイレーツ、そしてセントルードでのイベントを越せば、霧を完全に消すこともできるけど。ま、とにかく、漆黒(しっこく)の扉を突破(とっぱ)すれば、そこは序盤のクライマックスの地、なのである！



で、この漆黒の扉を突破すれば、ようやく恋人に会えるようになる。目安としてはレベル10〜12くらいでここまで到達できだろう。がんばって！

メサイヤ



救世主の名をもつ町であり、天帝の血を引く少女リンが住んでいる。ここに到達すると、ようやく霧のなかを歩けるようになる。

レッドパイレーツ



赤シャチがいる港町。この大陸ですべきことをし終えると、ここから船で移動ができるようになる。女装のためのアイテムを入手するのもここ。

特別ふろく スタートから現在までの ゲーム進行確認表だ！

ステップ1

●**セレーネ**・スタートの町。情報集め以外にすべきことなし。とっとと北にある洞窟へ向かい、リュウケンと会うべし。

●**リュウケンの洞窟**・リュウケンと会い、水丸をパーティーに引き入れる。それが終わったらレストリバーへ向かう。

●**レストリバー**・アジトで戦闘。勝利したら牢屋で道具屋に会い、アイテム入手。それを利用して北の川を渡り、次の大陸へ。

ステップ2

●**アスミント**・この大陸にある町の情報を集めることが目的。とくに重要なイベントは起きない。長居は無用。先へ急げ。

●**リハクシチー**・リハクの町。ここでも情報を集める以外にすべきことなし。折り返し、別の町に進もう。

●**ベルネイル**・酒場で戦闘。マビィの弟から情報を聞き、アイテムを取る。その後アインと会話したら、町の外へ。

●**ホテル街**・アイテムをもって奥の宿へ。謎の人物が仲間になる。その後アインとふたたび出会う。そしたら町を出よう。

●**洞窟**・ここに侵入し、ひとりの固定キャラと戦闘し、ベルネイルに出る。そして城に侵入し最後の戦闘。終わったら東の川を越える。

ステップ3

●**ハーキュリー**・ここは情報を集めるだけ。後にも先にも大きい意味はないのだが、ま、体力くらいは回復してってくれ。

●**フリークレセント**・あとで意味をもつのだが、とりあえず最初は通過するだけ。とっととゲシュラータウンに向かえってば。

●**ゲシュラータウン**・ここで用心棒と戦う。用心棒が死んだらトキと出会い、パーティーを組む。扉の状態を調べたらとりあえず出る。

●**ゼネッタ**・扉を開けるためのアイテムについて情報を得る。そしてアルバニア鉱山に向かう。

●**アルバニア鉱山**・主人公よりひと足早くジュウザがやってきている。情報を聞いたら、あとは用なし。

●**フリークレセント**・ジュウザに会う。そして道具屋でアイテムを買う。これ以上の用はない。町を出る。

●**ベルネイル**・いったんここに戻り、道具屋にアイテムを加工してもらう。加工してもらうのに1日かかる。

●**ゲシュラータウン**・ふたたびゲシュラータウンで、今度は城に侵入。最後の戦いだ。この戦闘が終われば、ここですべきことはない。

ステップ4

●**ブラッドメリア**・とりあえずこの大陸の情報を聞く。天帝のことも聞く。それ以上すべきことなし。

●**ルイリベラー**・ルイはいるが、現時点で霧を消す力なし。情報を聞き、とりあえず南へ進むべし。

●**ハクロノースト**・燃える家からある人物を助ける。それ以外は情報を集めることが大切。そしたらセントルードを目指せ。

●**セントルード**・ギルガー城には入れないのでここに来る。いけにえの話や女装の話を聞いたら、またハクロノーストに戻ろう。

●**ハクロノースト**・さっきまでいなかった人物と出会い、アイテムを入手する。そしたらギルガー城へ進む。

●**ギルガー城**・シバの後を追って奥に進む。シュウと出会い、敵のボスを倒したら外に出る。そしてルイリベラーへ。

●**ルイリベラー**・ルイと話す。ルイは霧を少しだけ消すことができ、メサイヤへの道ができる。

●**メサイヤ**・リンと出会う。すると、霧のなかでも歩くことができるようになる。南西に進み、漆黒の扉を目指す。

●**レッドパイレーツ**・でもその前に北の海岸にあるレッドパイレーツに行き、女装用のアイテムを入手しておくとよい。

●**セントルード**・そしていけにえ事件の首謀者を倒し、霧を消し去る。そして漆黒の扉を目指そう。扉を越えれば恋人が待っている！

そして



プリンス・オブ・ペルシャ

ACT　8M

■メサイヤ■7月3日発売■8,800円

前半部難関箇所突破法直伝の巻

各ステージの攻略法

反射神経はさほど必要ではない。どこで何をすべきか覚えることでステージは突破できる。そこで、前半10ステージの難所と攻略法を紹介する。

Stage 2　6人の敵が立ちはだかる！

ステージ1は前号で紹介したのでパス。たくさんの敵と戦うハメになるステージ2から紹介だ。

最後の扉のスイッチを押せ！

すべてのステージで共通のことだけれど、ステージを突破するためには出口の扉のスイッチを押す必要がある。これが出口のすぐ近くにあるかというと、そうでないステージも多い。ここもその一つ。ステージのどこかにあるスイッチ（よく見ると浮き上がっている床がある。そこだ）を踏むしかないのだ。ちなみにステージ2では、出口を通り過ぎて、マップの左下のどこかに隠されている。どうにかしてここに到達し、スイッチを踏み、それから出口へと向かうのだ。


出口を発見するのはさほど難しくない。けど、出口のスイッチは近くにないのだ。さて、スイッチを探さなくては。

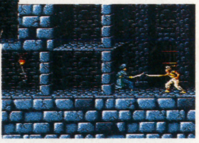

スイッチはここだ。よーく見ると、主人公の前の床が浮き上がっているのが見えるでしょ。ここを踏めばいいのだ。

最低でも4人を倒さねばならない！

ステージ2には、数多くの敵キャラが待ちかまえている。変なルートを通ると、6人も7人もと戦うことに。戦っても経験値を得られるわけではないので、戦闘回数は最小限に抑えたい。うまくいけば3～4人と戦うだけですむ。


最初はコイツと戦う。3回のダメージで倒せるから、さほど怖くないかな。


続いてコイツと戦う。後ろに逃げ場がないので、ちょっと怖い。


そしてコイツとも戦う。いままでの2人よりちょい強いし、攻撃パターンも違う。

「魂のつぼ」は決してのがすべからずっ！

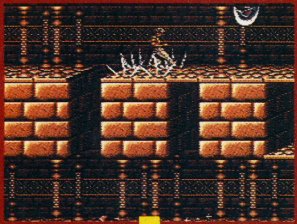
ゲームスタート時は、主人公のライフはたったの3つ。これは「魂のつぼ」というアイテムを取ることによって増やすことが可能。これは隠し通路にあることが多いが、ステージ2では堂々と道に落ちていたりする。絶対に拾ってすぐ飲むべし。

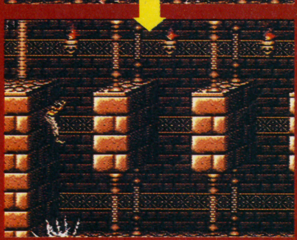

これよこれ。このつぼを取らないで進むなんて問題外ですぜダンナ。

これが基本！のテクニック講座

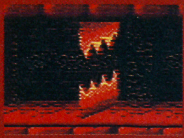
①トラップについて

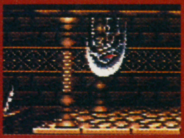
ま、ゲームそのものが“どのようにトラップを突破するか”という内容。トラップを制するものが「プリンス～」を制するわけだ。基本的なトラップを紹介しておくので、プレイのときの参考にしておくれやす。

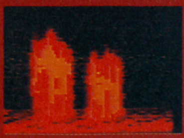

数ある刃物系のトラップのなかで、ゆっくり歩けば大丈夫なのがこのトゲトゲ。

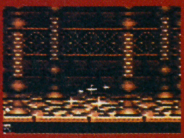

ただし、走ったり、ここに着地しようとすればこのとおり。残酷な死が待っている。

基本的なトラップ各種


刃物のドア。閉じたり開いたりする。


ギロチン。上がっているときに駆け抜けろ。


炎。床から吹き上がってくる。やっかい。

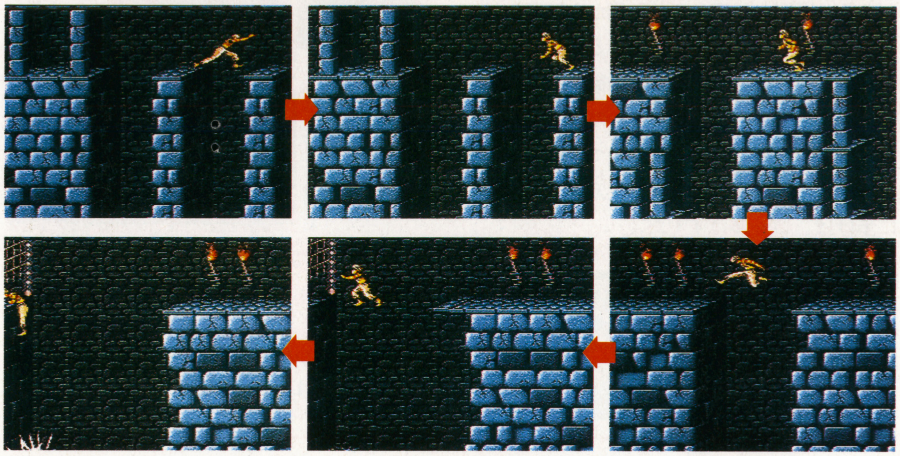

謎の光。触れただけで死ぬ。最も手ごわい。

Stage 3 最初の難所がキミを待つ

多分、だれにとっても最初の壁はこのステージ。かなり難しい。時間との戦いがかなりシビアだ。

ジャンプ、ジャンプ、またまたジャンプの超難所

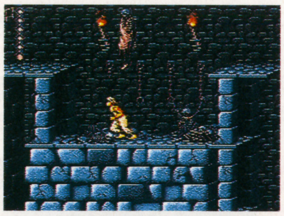
スイッチの扉の関係を説明する。スイッチを踏むと扉が開く。が、一定時間を過ぎると、扉はゆっくり閉まってしまう(出口をのぞく)。だからスイッチと対応する扉との間に距離がある場合、スイッチを踏み、無駄のない動きで扉まで移動しないといけないわけだ。ステージ3前半に、さっそくそんな場面が登場する。クリア方法は下の連続写真を参考に。



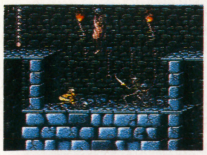
スイッチを踏むためにジャンプ(左上)、踏んだら方向転換(中央上)、そのまま左に走って次画面へ(右上)、さらに次画面(右下)、さらに次画面で扉が閉じる前にジャンプ(中央下)、ヘリにつかまってギリギリで通過する。

破壊不可のガイコツくんとの戦い×3

閉じる寸前に扉をくぐり抜け、後半に進む。ここはマップ自体は簡単なのだが、いくら剣で突いてもダメージを与えられないガイコツが登場する。何度も突いているとガイコツを下に落とすことができるが、プレイヤーが下に降りるとガイコツは復活している。さて、どうやって倒すのか？　ま、プレイしてみればすぐわかるけどね。



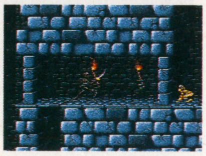
最初に通過するときには何もいない。楽なステージだなあ、と思っていると……。



戻ってくるとガイコツがいる。倒さなくては。



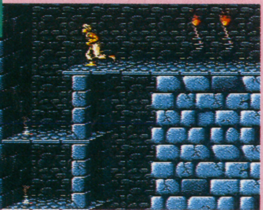
えいやっ、と攻撃してガイコツを叩き落としたぞ。



でも、下に降りるとガイコツくんは復活しているのだ。

アイテムは取りゃいいってもんじゃない

道ばたに落ちている物をなんでも拾って飲んでしまうのはコ○キといっしょ。そういうことはやめよう。体力回復アイテムのようでも、よく見ると微妙に違うまぎらわしいアイテムも多いのだ。色と形を確認してから拾っておくれや。



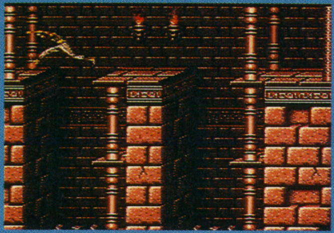
似たようなつぼが2つ。どっちかは毒なんですね、これが。

②ジャンプについて

ちょっと高いところから落ちただけで死んでしまう主人公。けっこうヤワなんだ。だからこそ、自分がジャンプで飛び越えられる距離は、確実に把握しておく必要がある。

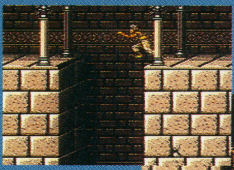
なお、ジャンプは、板1枚ぶんほど前でボタンを押すのが正しいタイミングだ。忘れるなかれ。

助走なしジャンプ



助走なしでジャンプし、普通に着地できるのはこの距離まで。けっこうせまいのである。

助走なしジャンプ

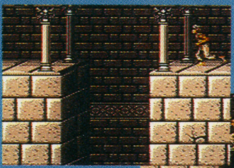


助走なしのジャンプでこの距離を飛び越すことも、できないことはない。ただ、その場合……。



このように、ギリギリのところでヘリにつかまり、よじ登る必要があるのだ。

助走ありジャンプ



さっきの距離を、今度は助走をつけて飛び越えることにする。やや早めにジャンプボタンを押そう。

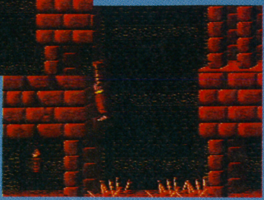


楽々飛び越えることができた。ただ、急停止はできなくなってしまうけれど。

助走ありジャンプ



最初に助走なしジャンプで越えた倍の距離を越えることもできる。これがジャンプの限界距離だ。

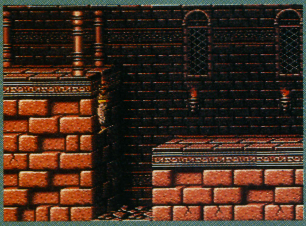


ギリギリのところでヘリにつかまり、どうにか成功。慣れれば簡単だけどね。

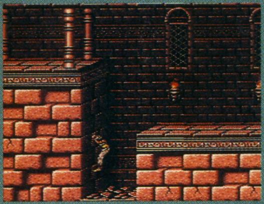
③ぶらさがりについて

通路の端。そのまま飛び降りるのではなく、いったんぶらさがってから飛び降りると、通常なら死ぬ高さからでも降りることができる。ぶらさがりテクニックをマスターすることは、とっても大切だ。

ぶらさがり→着地

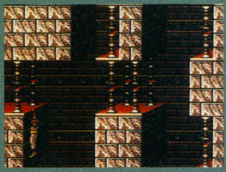


高いところから降りるための基本テクニック。1回へりにつかまり、ぶらさがった状態から手を離すのだ。

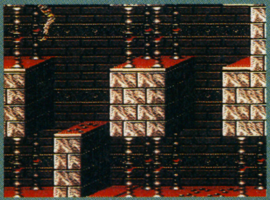


すると、普通に飛び降りたときにダメージを受ける高さからも、ノーダメージで降りられる。簡単でしょ？

ぶらさがり→ぶらさがり

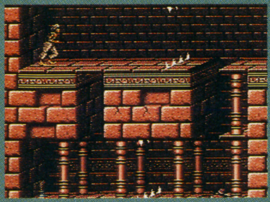


ちょっと高度なテクニック。ぶらさがっている状態から手を離し、下の段にふたたびぶらさがる。こういうふうに手を離して……。



ふたたびXボタンを押して下の段のところでぶらさがる。時間を稼ぎたいときに有効だ。こうしなければ間に合わないところもあるし。

走る→停止→ぶらさがり



踏むと落ちてしまう板のところで利用するテクニック。走っていって板に乗り、すばやく方向転換して……。



床に落ちるのに合わせて自分は素早くXボタンを押しておく。



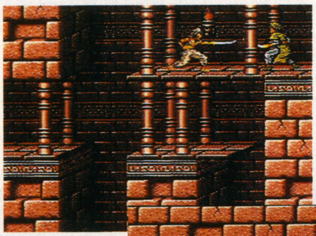
こうすれば自分は落ちずに板だけ落とせる。難しいぞ、これは

Stage 4 きわどいプレイを強いられる？

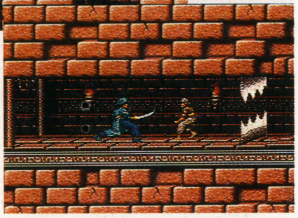
「攻められる前に攻める」が合い言葉。わずかな油断も許されない一騎打ちに何度も遭遇するのだ。

背水の陣での戦いに勝たねば！

ステージ4も、ポイントとなるのは敵兵士との戦いだ。しかも、足場のせまいところでの戦いが何度となくある。2、3回斬りつけられると、後ろの崖（？）から落とされてしまうので、相手の攻撃を確実に防御する必要がある。原則として、こちら側から斬りつけることはせず、相手にじわじわと接近し、相手が斬りつけてきたところを防御し（Xボタン）、その直後に剣で攻撃するのが安全だ。なお、マップの左上には「魂のつぼ」があるので確実に取ろう。そこから縦穴を降りて右に歩けば、ゴールはすぐだ。



後ろに逃げるわけにはいかない。とにかく前に出て戦うしかない。プレッシャーだ。



後ろはギロチン、前に敵。にっちもさっちもいかない状態での戦い。ピーンチ。

Stage 5 シャドーマンが登場する

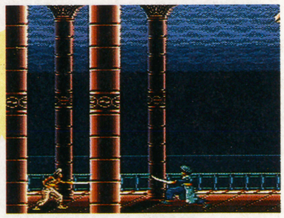
自分の分身シャドーマンは、このステージで登場する。はたしてコイツは敵か味方か？　謎である。

扉とスイッチの組み合わせを解くべし

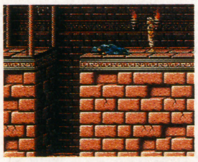
マップはさほど広くない。が、扉の数がメチャ多い。扉を開くスイッチと、扉を閉めるスイッチが混在し、複雑なパズルのようにプレイヤーを迷わせる。

なお、このステージでは中ボスも登場。いままでの敵よりはるかに強い。健闘を祈る。

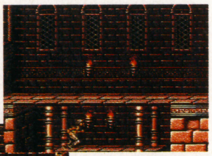
中ボス！



渡り廊下での中ボスとの戦闘。倒さないと先に進めない。死に物狂いで戦うべし。



敵もいる。コイツはとっとと倒しておいて……。



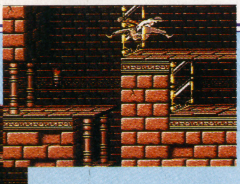
あれ？　どこをどう歩けばいいんだ？　混乱してきた。

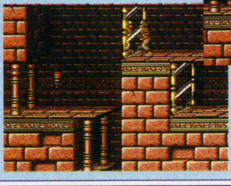


お、左上にスイッチ発見（見える？）。あれを踏もうぜよ。

鏡の世界に飛び込むと……

ステージ5の終盤。出口へあと一歩というところで、鏡が行く手をさえぎるのだ。ここを突破するためには、鏡を叩き割るしかない。えいやっ、と飛び込むと、そこには自分の分身が……。





鏡はにらんでいてもダメ。助走をつけて飛び込むと、なかから自分の分身が登場する。

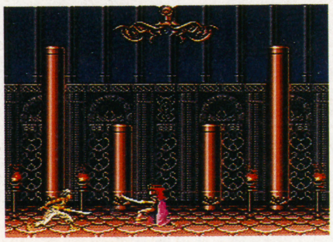
Stage 6 7

マップ自体は難しくないけど

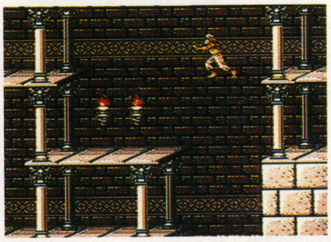
ここまでクリアできた人なら、問題なくいけるだろう。ステージ6では女剣士も登場するぞ。

ステージ6と7は、ステージ5などに比べれば、マップ自体は簡単で、出口を探してウロウロするようなことはない。ヒントを言うと、ステージ6ははるか右、ステージ7ははるか左に出口がある。簡単に発見できるだろう。

ただし、ステージ6には2人めの中ボス〝女剣士〟が登場、またステージ7では出口直前に敵が待っていたりする。コイツらを倒しさえすれば楽勝、なんだけどね。



唯一の女性（ガイコツは知らん）との戦いのあるステージ6。マップは簡単だけど戦闘はキビシイ。



ステージ7はシンプルだけど、やたらスカスカしていてジャンプのテクニックが問われる。ぴょーんと。

Stage 8 9

そろそろ中盤なのですよ

ゲームも中間点にさしかかり、シャドーマンも登場して物語は急転直下。さて、どうなる？

ステージ8は入口から右に歩いて上の段、左へ歩いて上の段、とジグザグ状に進んでいって、最上段を右に歩いていけばゴールだ。途中で板を落として下のスイッチをオンにすることさえ忘れなければ楽勝だろう。ステージ9はさらにシンプルで、ひたすら左に歩いていけばクリアできる。途中に初登場のベルトコンベアーがあって戸惑うかもしれないけど。なお、ゴール手前にシャドーマンがいて、何かが起こる（含みのある説明だな……）。



シャドーマンと再会する。よし、あいつのところまでジャンプしてみようぜ。へへへ。



トゲやらギロチンやらがたくさんあって、細かい技術が必要になってくる。



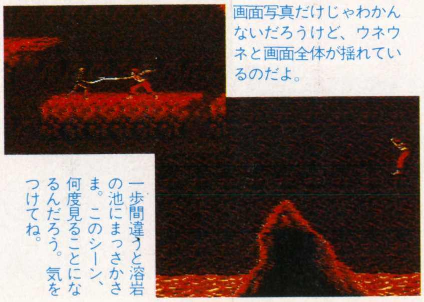
太ったオッサンとの戦いもあるぞ。コイツは強いぞ。2、3回は死ぬんじゃないかな？

Stage 10

画面がゆらぐ地下の迷宮

スーパーファミコンならではのビジュアルが美しいステージ10。ガイコツとの戦いがキビシイのだ。

ちょうど半分。このステージはメチャ難しい。なにしろ最初っから壁にへばりつかないといけないし（ステージが始まったらXボタンを押しておけ）、途中には破壊不可能のガイコツはたくさんいるし、一歩踏み外せば溶岩の池にまっさかさまだ。ただひたすら上を目指せばいいだけなんだけど、難易度は全体でも1、2を争うのでは……？



画面写真だけじゃわかんないだろうけど、ウネウネと画面全体が揺れているのだよ。

一歩間違うと溶岩の池にまっさかさま。このシーン、何度見ることになるんだろう。気をつけてね。

④敵キャラについて

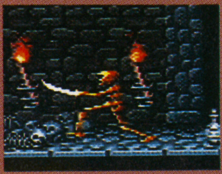
敵との戦闘の基本は、こちら側から攻撃しないこと。相手が攻撃してくるのを待ち、それを防御してから攻撃をかけるのが必勝法だ。ただし、シャドーマンとだけは戦ってはいけないのだけれど。

人間



画面右下の魂の数だけダメージを与えなさい。

ガイコツ



ダメージを与えても倒せないヤツと、いったん倒せるヤツの2種類いるのだ。

シャドーマン

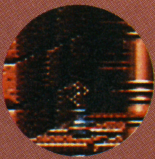


えーとね、コイツとはいずれ出会うのだけれど、戦っちゃダメなの。

⑤アイテムについて

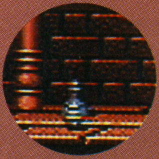
基本的に、取るべきアイテムは2つだけ。〝体力回復の薬〟と〝魂のつぼ〟だ。いくら似ていても、ほかのアイテムは原則的に取ってはダメ。ま、いきなり死んじゃうことはないんだけどね。

体力回復

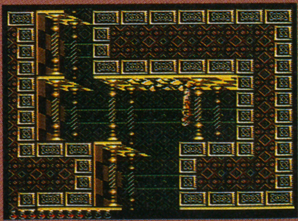


これを取ると体力が回復します。

魂のつぼ



これを取ると体力の上限が上がる。



変なアイテムを取ると、こんなことにもなりかねない。なんと上下さかさまになってしまうのだ。パニック！



ま、すべてのアイテムが毒とは限らないんだけどね。これはワープのためのアイテムだし……。

勝率アップのための

ストリートファイターII道場

ストIIの主人公的存在のリュウと、そのライバルであるケン。この2人はスタンダードなキャラだが、必殺技の昇龍拳を簡単に出せるようになるには、かなりの修行が必要である。そこで今回の題目は、昇龍拳の稽古とそれを応用した連続技特集だ。昇龍拳で相手をKOしたときは、最高に気持ちいいぞ！

リュウ・ケン部屋

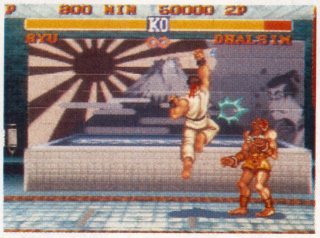
今回の格言 **いつでもどこでも昇龍拳！**

なぜ昇龍拳が必要なのか？

リュウ・ケンの必殺技は、波動拳、竜巻旋風脚、そして昇龍拳の3種類だが、このなかでもっとも使える技が昇龍拳だ。というよりも、対戦において昇龍拳は必要不可欠なのである。

なぜそこまで昇龍拳にこだわるのか？　それは、昇龍拳が〝上昇中は絶対に無敵〟で、相手がどんな攻撃をしてこようとも必ず撃ち落としてしまうからである。

出せないとお話にならない、とまでは言わないが、出せると出せないじゃ大違いだ。目指せ、リュウ・ケンマスター！



相手がどんな攻撃をしてきても、必ず叩き落としてしまう。これこそまさに必殺技だ！

こーすると出しやすいぞ

昇龍拳の出し方は、十字キーを→、↓、↘と入れてパンチボタン(相手が右の時)、といった具合に、ちょっとややこしい。

慣れないうちはまったく出せないと思うが、下図のように1 2 3ポンとリズムよく入力してみよう。



ひたすら練習あるのみ！

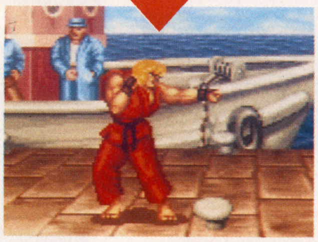
STEP1 まずはボタン連打！

易

昇龍拳がまったく出せない人は、まず時間制限をなしに設定し、2P対戦でもくもくと1人で練習するといい。

十字キーを1 2 3とリズムよく動かし、4のタイミングで弱パンチボタンをバシバシと連打する。これで出るようになったら、今度は左向きでやってみる。

123、バシバシ



STEP2 強パンチで出してみる

中

弱パンチ連打で出るようになったら、今度は強パンチボタンで出してみよう。強パンチは弱パンチと違って連打できないので、4のタイミングでキッチリ押さないと、絶対に昇龍拳は出ない。

強の昇龍拳は実戦で使うことはまずないが、タイミングを体得するにはもってこいなのだ。

123、強パンチ



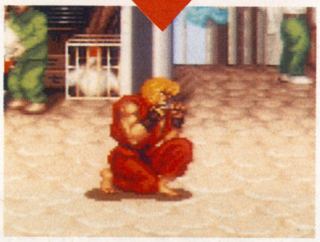
STEP3 しゃがんだ状態から出す

難

弱パンチ連打でもいいので、下段防御の姿勢から昇龍拳を出してみる。それが出せるようになったら、今度はしゃがんだ状態からいきなり強の昇龍拳。これも左向きでもできるようになるだろう。

慣れないうちはまったく出せないだろうが、これができるようになれば怖いモノなしだぞ。

ナナメ下から123ポン！



それでも出せない人は……

昇龍拳の失敗は、十字キーの入力ミス、もしくはパンチボタンを押すタイミングがおかしい、の2パターンに分けられる。どうして出せないのか、自分なりに原因追及してみよう。



斜めジャンプパンチは、十字キーの回しすぎが原因だ。



パンチボタンを押すタイミングが遅いと肘打ちこ。

昇龍拳の強さの秘密は、先行入力にある！

リュウ・ケンは昇龍拳をからめた連続技が非常に多彩だ。

どうしてこんなに連続技が存在するのか？　それは、昇龍拳は〝先行入力″ができるからだ。何か技が決まった最中や着地の瞬間などに、素早く昇龍拳コマンドを入力する。そうすると次のモーションに移ると同時に昇龍拳が飛び出すのである。

パラメータの見方（5段階評価）

使用頻度	☆が多い技は多用し、少ない技はあまり使わない。
難易度	その技の難しさ。☆が多い技は難しい。
有効性	いかにその技が使えるか、ということ。

波動昇龍拳 → すべてのキャラに有効な、もっとも使える連続技

使用頻度	★★★★★
難易度	★★★
有効性	★★★★

波動拳は、技を放った直後に硬直してしまうという欠点があるので、そこを狙われると非常に弱い。

そこで、この連続技〝波動昇龍拳″の出番となる。相手が波動拳を跳び越えてきたら、自分が固まっている最中に昇龍拳コマンドを入力。すると硬直がとけた瞬間に、昇龍拳が炸裂する。残念ながらブランカには間に合わないが……。





慣れないうちは、硬直中に昇龍拳コマンドを入力し、弱パンチボタンをバシバシと連打すればいい。



起き上がり昇龍拳 → 転ばされても、もう大丈夫！

使用頻度	★★★
難易度	★★★
有効性	★★★★

足払いなどで転ばされ、そこをジャンプで飛び込まれたときに有効なのが、この起き上がり昇龍拳。

起き上がる最中にタイミングよく昇龍拳コマンドを入力すると、立ち上がった瞬間に昇龍拳が飛び出すのである。タイミングは右の写真を参考にしよう。





これで起き上がりの瞬間は完全に無敵だ。どんな攻撃も跳ね返すぞ。



アッパー昇龍拳 → 威力は投げ以上！

使用頻度	★★★
難易度	★★★★
有効性	★★★★

相手がピヨったときにオススメなのが、この〝アッパー昇龍拳″だ。まずニュートラルで立ち強パンチを決め、すばやく昇龍拳コマンドを入力。するとアッパーの直後に昇龍拳が決まる。

十字キーの入力が早いと投げになってしまうし、遅すぎると昇龍拳が出ない。決めるのが難しい技だが、威力は投げ以上だ。





アッパー（立ち強パンチ）の後、すばやく昇龍拳コマンド。難しいけど覚えたほうがいいぞ。

リュウ・ケン使いの喜び

リュウ・ケン使いが「気持ちいいぃ！」と思う瞬間といえば、そりゃもう昇龍拳で相手をＫＯにしたときだろう。とくにピヨピヨの敵を強の昇龍拳でＫＯしたときといったら……。





フィニッシュは強の昇龍拳で決まりだぜ！

強の昇龍拳は、相手がピヨった時ぐらいしか使い道がないといってもいいだろう。





巴投げ、もしくは地獄車というのも捨て難いが、無難すぎる？

ジャブ昇龍拳 ➔ ガイル、ダルシム、ブランカに有効な連続技

使用頻度	★★★
難易度	★
有効性	★★★★

ガイル、ダルシム、ブランカの3人は、1回の昇龍拳でパンチが2発も入るという特徴(とくちょう)がある。そこで昇龍拳を撃つ前にジャブ(弱パンチ)を1発入れると、パンチが計3発も決まるのである。



相手がピヨったときにこれを決めれば、ピヨピヨから再びピヨることもあるぞ。ただ、失敗すると悲惨(ひさん)だけどね……。





ジャブの後、すばやく昇龍拳。弱パンチを連打しながら昇龍拳コマンドでも可。

裏蹴りアッパー昇龍拳 ➔ 難易度ウルトラDのスゴイ技

使用頻度	★★
難易度	★★★★★
有効性	★★★★★

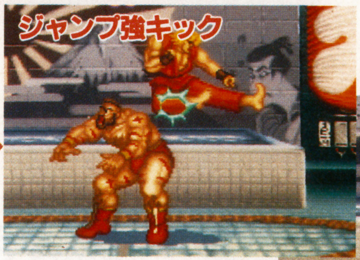
相手がピヨったらアッパー昇龍拳がオススメだと書いたが、さらにその上をいく連続技が、この"裏(うら)蹴(げ)りアッパー昇龍拳"だ。

まず、相手の真後(まうし)ろに着地するような距離(きょり)から斜(なな)めジャンプで飛び込み、重なる瞬間に強キック。背後に回り込んだら、着地と同時にアッパー昇龍拳だ。

裏蹴りとアッパーは簡単(かんたん)に決まるのだが、昇龍拳のタイミングが非常に厳(きび)しい。

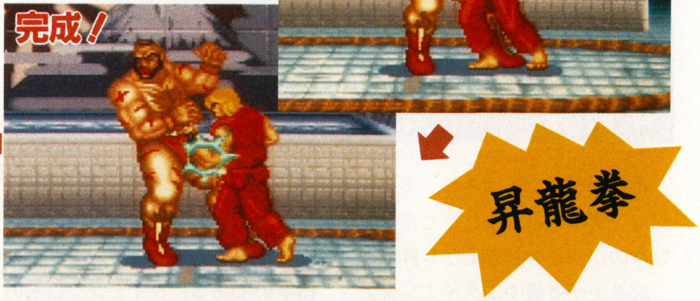
ハンディキャップはどちらも3。つまり初期値のままってことだ。そしてここから……。



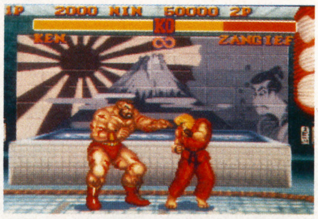


相手の背後に回り込むようにジャンプし、強キック。そしてアッパー昇龍拳! 最後の昇龍拳が非常に難しい。





↑ゲージに注目!!↓



なんと、体力を半分以上も削ってしまった。難しいけど使えるぜ!

リュウ・ケン使いの哀しみ

リュウ・ケンを使っててもっとも哀(かな)しい瞬間といえば、やはり昇龍拳の空振(からぶ)りを投げられてしまった時だろう。起死回生(きしかいせい)を狙(ねら)ったつもりが、それをかわされて投げられてしまった時のくやしさといったら、あーた……。





とくに、ガイルにドラゴンスープレックスを決められたときはくやしさもひとしおだ。



相手が昇龍拳を先読みしていたらしく、空振りしてしまった。

スープレックスを決められてしまった。くぅ〜、くやしい!



カウンター昇龍拳 ➔ 伸ばした手足に昇龍拳!

使用頻度	★★★
難易度	★★
有効性	★★★

相手の伸ばした手足に昇龍拳を当てる技。何度もいうようだが昇龍拳は上昇中は絶対に無敵なので、同時に技がぶつかれば、必ずこちらが勝つのである。

相手が技を出したのを確認してから昇龍拳コマンドを入力、では遅い。行動パターンを先読みし、くるな! と思ったら早めに昇龍拳を出す。





ガイルのしゃがみ強キックは、ぐるっと回転して2回くる。その2回目のキックに昇龍拳をぶつけてやれ!

ドラゴンダンス → タイミングが合えば、面白いように当たる！

使用頻度 ★★★
難易度 ★★
有効性 ★★★

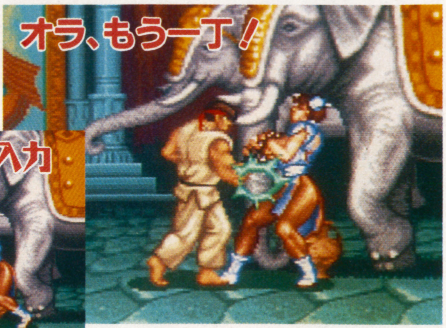
昇龍拳は着地の瞬間がまったく無防備なので、そこを攻められると非常に弱い。

そこで、相手が昇龍拳の落ち際を狙って近づいてきたら、着地の瞬間に再度昇龍拳！ そうすると伸ばした手足にカウンター昇龍拳が決まるのである。ただ、相手が手足を伸ばしてなかったら悲惨だけどね……。





弱の昇龍拳を連続で決めるのが、この〝ドラゴンダンス〟だ。決まると「しょーりゅ、しょーりゅーけん！」と叫ぶ。



竜巻昇龍拳 → 蝶のように舞い、蜂のように刺す！

使用頻度 ★★
難易度 ★★★
有効性 ★★

竜巻旋風脚で相手に近づき、着地の瞬間に昇龍拳。竜巻旋風脚はすぐに撃ち落とされてしまうが、油断している相手だったら意外に決まる。まあ奇襲技だね。

ガイルのソニックブームを竜巻旋風脚ですり抜け、着地の瞬間に昇龍拳。アッパーで撃ち落とされることが多いが、うまく決まればピヨってくれるぞ。





竜巻旋風脚を単体で使っても、まず叩き落とされてしまう。このように奇襲的に使うのがベター。



昇龍拳なしでの闘い方

昇龍拳は２Ｐ対戦において必須の技ではあるが、無理に覚える必要はない。しかし、出せたほうが確実に勝率はアップするし、攻撃のバリエーションもぐぐっと広がる。リュウ・ケンで天下を取りたいのなら、やはり昇龍拳をマスターするしかない。

では、どうしても昇龍拳が出せなかったら？ 昇龍拳ほど無敵ではないが、対空兵器としてかなり使える通常攻撃がちゃんとある。それはしゃがみ強パンチ（アッパー）と立ち強キック（回し蹴り）の２つだ。出せないうちは、まずこれで応戦しよう。

出せない人は、これで応戦！



伸び上がるかのようなアッパー。相手が跳んできたら、まずこれで撃ち落とせるぞ。



自分が立っていたら、コレ。タイミングも難しくないので、かなり使える。

腕に自信のあるヤツあ、国技館にこい！

CHAMPION SHIP '02 両国技館

早耳の読者なら、もうとっくにご存知だと思うが、ＳＦＣのストⅡを使った全国大会が催されることが決まった。日取りは８月24日、会場はなんと、あの両国国技館！

気になる参加方法は２種類ある。まず、７月23日より全国有名玩具店で行われるゲーム大会に参加し、全国大会のパスポートを手に入れるという方法。ただしかなりの実力がないと難しいだろうけど。

もしくは往復ハガキでパスポートを手に入れるという手段もある。こちらは抽選で5000名に参加券を配布とのこと。

試合方法、ルール、大会が開かれるお店などの詳細は、情報が入り次第、報告するぞ。

とりあえずは、自分の腕を磨くのが先だね。

国技館大会参加選手募集のお知らせ

ここでイベントのお知らせだ。８月の全国大会に関連して、当道場でも出場選手をつのることになった。詳しくは下の心得を見てくれ。これに当選した人には、なんと国技館大会の参加パスポートを進呈するぞ。

応募の心得

①まずオプション画面でゲーム難度を最強の７にし、次にタイム制限を〝なし〟にする。
②その後好きなキャラでエンディングまでいく。ただし決してコンティニューしてはならない。２本取られたらそこで終わり。
③その模様を最初から最後まで、つまりオプションの設定からエンディングまでＶＨＳのビデオに録画して当道場宛てに送る。キャラクターは誰を使ってもよいが、各キャラごとに最低２名ずつ当選者を出す予定なので、人気のないキャラを使ったほうが当選率は高いぞ。
④自分の名前や住所、電話番号なども必ず記入するのだ。

※宛先・〒108 東京都港区高輪2-19-13 ＮＳ高輪ビル ソフトバンク株式会社 ザ・スーパーファミコン編集部 ストⅡ道場まで　次号続報を待て！

好評連載！

メーカーの本音に迫り、抱負を語ってもらう

TheスーパーファミコンThe

メーカー見聞録

Vol.28

パック・イン・ビデオ



ゲーム業界へはパソコンソフトから参入したが、ビデオソフトメーカーとしても数多くの作品を発売し続けてきたパック・イン・ビデオ。その後、多機種に渡って活動の幅を広げ、ヒット作「川のぬし釣り」シリーズによって独自の路線を確立した。

SFCでシェイプアップ版「川釣り」を

——◎ＳＦＣに参入した理由は？

木津◎これからのゲームマシンは、16ビット機が主流になるだろうということで、参入を決めたんです。マーケットデータから見ても、ＳＦＣ以外のものは厳しい状況にあるようですし。

——◎ＳＦＣのマーケットは期待どおりに成長していますか？

木津◎90～91年の立ち上がり時は、ＳＦＣのタイトル数が少なかったので、１本当たりの受注本数もよかったんです。ところが昨年末ぐらいからタイトル数もかなり多くなったので、平均本数は下がっているようですね。そうなってくると〝A AND THE OTHER〟と我々は言いますけれども、上位の20％ぐらいのグループはいいんだけれども、その残りの80％、THE OTHERのグループには非常に厳しいという両極端な状況なんです。タイトル数が増えれば増えるほど、いいものを作っていかないと厳しいということですね。

——◎パック・イン・ビデオでは、ＳＦＣ以外にもファミコン、ゲームボーイ、ＰＣエンジン、ＭＥＧＡ-CDと幅広くやっていますよね。それぞれ機種によって、企画段階から方向性が違うと思うんですが。

和田◎やっぱり、窓口が広いといえばファミコンとＳＦＣでしょう。小さい子もいるかと思えば大人のユーザーもいるし。でもそれだけに、ターゲットを絞りにくいという部分がありますね。ＰＣエンジンだったらアニメ好きの人を最初から狙って作れますし、メガドライブだったらマニア志向のものを作ればいいですからね。本当はドラクエのような、みんなにわかりやすいものが作れれば、いちばんいいんですすけど。

木津◎企画として広いファンに支持していただければ最高なんですけど、なかなかそうもいかないんです。ですから、一つのターゲットに絞って、でもそこで多くの支持を得られるようなゲームを作りたいですね。

たとえば当社でいうと「川のぬし釣り」があるんですが、釣りとＲＰＧを合体させた新鮮さがあったと思うんです。やっぱり釣り好きの人たちはいるわけだから。ＳＦＣでも「川のぬし釣り」のシェイプアップ版で「川釣り」というソフト作ってますし、そのあとには海釣りのほうも企画してるんですよ。この路線は当社のいちばんの得意分野なんだということをはっきり打ち出して、レーベルイメージを確立していきたいですね。

——◎ＳＦＣ版の「川釣り」はいつごろ発売する予定ですか？

木津◎来年末を予定しています。

——◎海釣りのほうはどの機種で発売する予定ですか？

木津◎これもＳＦＣのCD-ROMで考えています。さらに先の話になりますが。

ビデオソフト事業の蓄積をCD-ROMへ

——◎話題になっているCD-ROMに関しては、パック・イン・ビ

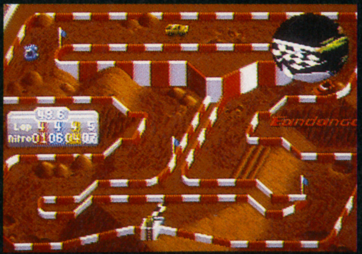


ＰＣソフト部の和田康宏さん。広報および宣伝の窓口として、多忙な毎日を送っている。「スーパーオフロード」の広報にも余念がない。

新作ソフトガイド
スーパーオフロード

■７月３日発売■6,900円
■ＲＡＣ■４Ｍ

スーパーＮＥＳからの移植がパック・イン・ビデオの第１弾。１固定画面が１コースになっていて、３位に入賞すれば次のコースに進むことができる。２人同時対戦プレイも可能。



簡単な操作方法とルール、そして軽快なサウンドがなかなか気持ちいい。２人で対戦すると燃えるぞ！

PACK IN VIDEO

デオはビデオソフトも手掛けているので、映像部分については強いと思うのですが、今後何か展開する予定はありますか？

木津◎ありますよ。当社のビデオソフトというのは、映画を買ってくるとか、関連会社のＴＢＳのドラマを出すというほかに、講談社や小学館と組んだりしてアニメも制作しているんです。もう一つは、自分たちで未公開のオリジナルシネマも作っています。その映像を利用してゲームを作れば、当然コストも安くなっていくでしょうし、ほかのメーカーにはできないことができる可能性もあるわけです。

——◎ＯＶＡからゲーム化する場合、キャラクターゲームということになりますが、キャラクターゲームには乱発しすぎて作品の質が低下しているものが多い、というイメージがありますよね。

木津◎それを払拭するようなソフトを作らなくてはいけないでしょうね。

和田◎映像を使ったゲームじゃなくて、それを生かしたゲームにしたいですね。サンドイッチ的にアクションがあるのではなくて、もっとインタラクティブ性をもたせたようなもの。いままで静止画だったアドベンチャーゲームをすべて動画にするとか、いろんな方向性が見えてる作品というのはたくさんあると思うんですよ。たとえば「キャプテン翼」も、昔は斬新なシステムでしたからね。あれもシミュレーションを変えたなと思いましたね。

木津◎いま考えているものに、エンディングが１パターンしかないＯＶＡやオリジナルシネマを、マルチエンディング形式でゲーム化しようかと思っているんです。ビデオを撮るときも、最初からゲームを想定したうえで撮れば、よりゲームに結びつきやすくなりますからね。

和田◎「弟切草」の動画版みたいなヤツですね（笑）。

期待の高まるSFCのCD-ROM

——◎開発サイドからは、ＳＦＣのCD-ROMをどういうふうに見ていますか？

宮沢◎後発機種としてのメリットはいろいろあるでしょう。価格のほうも、かなり安いようですし、手軽に遊べるなという感じがしますね。開発上の問題としては、いまちょうどPCエンジンのCD-ROM²を作っているんですが、大容量をすべて使えるということで、映像と音をたくさん入れすぎて結局、読み込み時間にブランクができてしまう、なんてことがないようには考えています。

——昨年12月に発売されたＭＥＧＡ-CDと比べると、どうでしょうか？

宮沢◎ＭＥＧＡ-ＣＤはＣＰＵが２つ乗ってますし、かなりいいスペックだと思うんです。ただし、その性能をフルに生かしたソフトを作ろうとすると、かなり大変なんですよね。ただ企画の内容次第では、無理に使わなくてもいいのでは、と思いますが。ただ、ユーザーがそのへんを理解してくれるかどうか……。

——◎最後に「スーパーオフロード」のセールスポイントについてお聞きしたいんですが。

和田◎6,900円という価格ですかね(笑)。大作志向のゲームもいいんですが、少しでも多くの人に安く手軽に楽しめるゲームも必要だと思うんです。このあと秋から年末にかけて「スーパー倉庫番」を発売する予定です。こちらもよろしくお願いします。



ＰＣソフト部長の木津精一さん。１年前からゲーム業界に携わるようになったとは思えないほど、市場の動向にはくわしい。"釣りに賭けるパック・イン・ビデオ"と豪語してくれた。



ＰＣソフト部主任・企画開発担当の宮沢徹さん。企画開発は、ソフトの企画により力を入れるために最近、設けられた仕事だ。

メーカー見聞録

企業プロフィール
パック・イン・ビデオ

1970年８月　パック・イン・ビデオ設立
1985年12月　パソコンソフト「ランボー地獄のヒーロー」発売
1987年12月　ＦＣソフト「ランボー」発売
1988年８月　ＦＣディスク「シルヴィアーナー」発売
1989年３月　PCエンジンHu CARDソフト「F-1 PILOT」発売
1989年９月　ファミコンソフト「サンダーバード」発売
1990年３月　PCエンジンCD-ROM²ソフト「カルメンサンディエゴを追え」発売。ＧＢソフト「トランプボーイ」発売.
1990年８月　ＦＣソフト「川のぬし釣り」発売
1991年８月　ＦＣソフト「エイセス　アイアンイーグル３」発売
1991年11月　PCエンジンHu CARDソフト「スーパーメタルクラッシャー」発売。ＧＢソフト「マインスウィーパー」発売
1992年３月　PCエンジンCD-ROM²ソフト「川のぬし釣り　自然派」発売
1992年７月　ＳＦＣソフト「スーパーオフロード」発売予定
1992年秋　ＳＦＣソフト「スーパー倉庫番」と、MEGA-CDソフト「テラフォーミング」発売予定

YAYOI NIIJIMA





新島弥生ちゃんのファーストアルバム「Sucré」を買うと、7月28日大阪・ミューズホールか7月29日東京新宿・ルミネアクトホールでのミニライブの招待券が抽選で当たるぞ。詳しくはアルバムを見てね。



Clair









6月21日に発売されたアルバムも好調なClair が7月31日東京・日本青年館、8月3日名古屋・クラブダイヤモンドホール、8月4日大阪・IMPホールでコンサートをするよ。前売りチケットは3,800円で好評発売中（問い合わせ：Clair ファンクラブTEL.03-3586-1301）。

NEW RELEASE

Hi-TECH NO CRIME／Y.M.O.

昨年からテクノ再浮上の動きは顕著で、Y.M.O. 関係でもなんらかのリリースがあるのでは？と期待していたら、やはりというかリミックス版が登場した。このアルバムでリミックスを担当したのは、ハウス／テクノの本場イギリスで活躍中のＤＪ・アーチストたちというのだからオドロキ。

内容的にはハードコアテクノあり、アンビエントあり、原曲に忠実なものありと、参加アーチストたちが各自の手法で自由にY.M.O. 往年の名曲をリミックスしている。みんなのような若い世代は、原曲とは別モノという意識で聞くほうが楽しみやすいかもしれないな。

なお、このアルバムだけでなくY.M.O. の全アルバムが世界中で再リリースされる予定もあるという。90年代第２次テクノムーブメントの核心は、やはりY.M.O. なのだろうか!?



●アルファレコード／発売中
●CD：ALCA-323　¥2,800

たんぽぽ／中嶋美智代

中嶋美智代の魅力はなんといってもカワイイ声。とくに高音部で声がひっくり返るところが（作曲家の都志見隆も計算して曲を作るらしい）最高にカワイイのだ。このアルバムでは、そんな魅力を満喫できる曲とともに「あの素晴らしい愛をもう一度」「夢見る君と僕」という名曲もカバーしている。また、最近のアイドルらしく、作詞にもチャレンジ。好感がもてる。



●ポニーキャニオン／７月１日発売
●CD：PCCA-00379　¥3,000

Bloomin'／横山知枝

ファーストアルバムなんだけど、〝やまかつ〟のエンディングテーマ「さよならだけどさよならじゃない」の知枝バージョンや、いままでにリリースしたシングル３曲も収録したハーフベスト的なアルバムだ。作詞・作曲陣では尾崎亜美をはじめとして、山田邦子やＫＡＮなど顔なじみのメンバーがそろい、余計な力が入らない、自然な仕上がりになっている。



●ポニーキャニオン／発売中
●CD：PCCA-00375　¥3,000

Mistral／岡村孝子

初の翻訳本発売、初のＣＭ出演と幅広く活動しはじめた岡村孝子。このアルバムのレコーディングはイギリスのチエッケンドで行われた。初出演ＣＭでもおなじみのシングル曲「ミストラル　季節風」を中心に、どの曲もシングルカットできそうなクオリティの高い選曲になっている。また７月17日にはビデオクリップ集「ミストラル」もリリースされる予定だ。



●ファンハウス／発売中
●CD：FHCF-2009　¥3,000

空と海の出逢う場所／相馬裕子

独特の透明感のある声と表現力豊かな歌唱で最近注目を集めている相馬裕子のセカンドアルバムだ。彼女自身が大好きだというアイルランドの荒涼とした大地をイメージしたサウンドは気持ちよくて、聞いているととても落ち着く感じだ。ファーストアルバムと同じようにアイルランドで録音され、彼女が敬愛する現地のバンドとのセッションも収録されている。



●キューンソニーレコード／発売中
●CD：SRC2-3　¥2,800

愛のためにぼくが出来ること／五十嵐浩晃

「街は恋人」をはじめ、数々のＣＭヒットソングでおなじみの五十嵐浩晃が１年ぶりにニューアルバムをリリースした。今回は出あい（再会）や恋愛、別れなどの愛におけるさまざまなシチュエーションを歌っている。さわやかな五十嵐メロディはこれからの季節にピッタリ。「ＴＶいま時あの時」のエンディングテーマの「君の生き方をつらぬいて」も収録している。



●アポロン／発売中
●CD：APCA-55　¥3,000

バトル野郎（100万人の兄貴）／筋肉少女帯

ＳＦＣ版「ストリートファイターII」のＣＭイメージソング。筋肉少女帯はパワフルなサウンドとコミカルな部分を持ちあわせているところが楽しいが、この曲とカップリング曲の関係は、まさにそんな感じなのだ。



●トイズファクトリー／発売中
●CDsg：TFDC-28011　¥930

裏ワザ

GRAND PRIX

Theスーパーファミコン裏ワザグランプリ めざせ! F-0

F-0	5000BANK&図書券5000円
F-1	3000BANK&図書券4000円
F-2	1000BANK&図書券3000円
F-3	800BANK&図書券2000円
F-4	500BANK&図書券1000円
F-5	300BANK&図書券500円

F-2

マジックソード　カプコン

体力増強コマンド

秋田県／弾謗

ちょっと変わったファンタジーアクション「マジックソード」。けっこう難しいのでまだクリアしていない人もいると思う。そんな人はこの体力増強とフロアセレクトのコマンドを入れてみるといいかもしれないぞ。

まずオプション画面に入ろう。各設定を終えたらＥＸＩＴにカーソルを合わせて、コントローラー２のＬとスタートボタンを押しながらコントローラー１のスタートボタンを押してみよう。

すると画面が切り替わりスタート時のライフの数といままでやったフロアまでのセレクトができるぞ。

このフロアセレクトは電源を入れたときは無効で、１度ゲームをプレイしてゲームオーバーになったところまでのものなのだ。

コンティニューを使い切ってしまったときに便利だぞ。ぜひ一度トライしてみよう。



カーソルをここにあわせてコマンドを入力。

するとこの画面になる。バイタリティは9まで。

クレジットが0になってしまっても……。

いまゲームオーバーになったとこまでセレクトできる。

F-2

ウルティマⅥ　ポニーキャニオン

バッグのなかは四次元ポケット

石川県／スターマン

難解ＲＰＧ「ウルティマⅥ」の妙なアイテム増殖技が見つかったので紹介しよう。

まずはどういう状態でもいいからアイテムをたくさん取ってこよう。もちきれないほどになったら、それを〝うつす〟コマンドで、いっぱいになるまでバッグのなかに詰め込むのだ。バッグの中身をいっぱいにしたら〝わたす〟コマンドでバッグをクリックしＸボタンを押す。するとバッグの中身が表示されるハズ。そしたらカーソルをいちばん下までもっていく。この場所でＸボタンを押すと、もってもいないアイテムが大量に表示されるぞ。これをほかの人に渡して同じようなことを繰り返せばどんどんアイテムが増えるぞ。

ただし、このワザの難点は、自分の好きなアイテムを増やせないということと、〝うつす〟コマンドでこれを使用するとゲームが進行できなくなってしまうのだ。



まずはアイテムをいっぱい取ろう。ロードブリティッシュ城なら簡単に集まるぞ。

移すコマンドでどんどんアイテムをバッグのなかに詰め込むのだ。

バッグのなかのものを見ながら、カーソルをいちばん下にもっていく。ここでXボタンを押すと……。

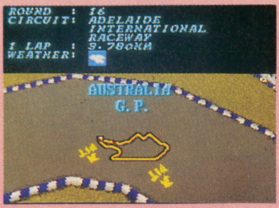
もってもいないアイテムがいっぱい！　しかもすごい数が入ってる。

いきなり装備してもいいし、だせるだけだして売ってもいい。ただし移すコマンドは厳禁である。

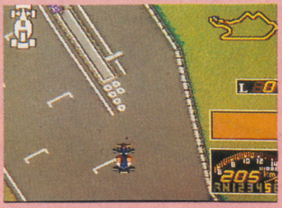
F4
F1 GRAND PRIX　ビデオシステム
オーストラリアGPの波乱
神奈川県／G.G.

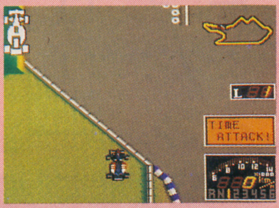
「F1 GRAND PRIX」で、オーストラリアグランプリの最中にピットに入ってしまうと、ピットアウトのさいにどういうわけだか車のコントロールが利かなくなって、ピット右手のグリーンゾーンやピットの屋根の上に車が乗り上げて、かなりのタイムロスになってしまうのだ。

このときもし、フットワーク、コローニ、AGS、フォンドメタル、モデナのチームを使っていたのなら、ピットから出た瞬間に右とブレーキボタンを押しておこう。そうすればピットから出ても車は正常な方向を向いてくれるぞ。ほかのチームならタイムロスするだけですむのだ。

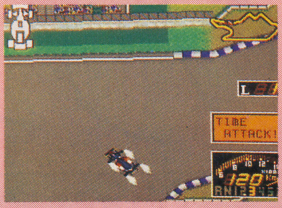


波乱のオーストラリアグランプリの幕開けだ。


このレースでピットインしてしまうと……。



屋根やグリーンゾーンに入ってタイムロスになるぞ。



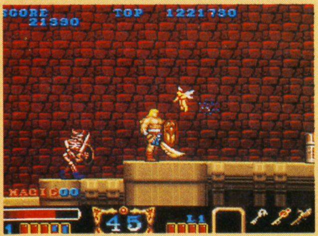
一部の車はでた直後にスピンしてしまう。注意せよ。

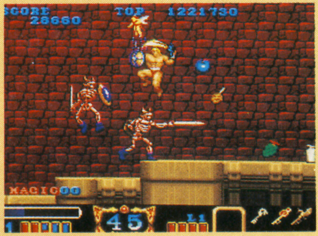
F5
マジックソード　カプコン
妖精のサービス
神奈川県／島田聡

「マジックソード」で月の石を取ると、食料を運んでくれる妖精が現れるよね。

この妖精はミルク、ぶどう、肉と3つの食料を落としていってくれるんだけど、彼女が去っていくときに剣でチクッとつついてみよう。青いリンゴをひとつ余分に落としていってくれるぞ。

実際にはたいして回復しないけど、瀕死のときには非常にありがたいものである。


月の石を取ったら妖精が登場する。ちょっとひどいけど、剣できってみる。

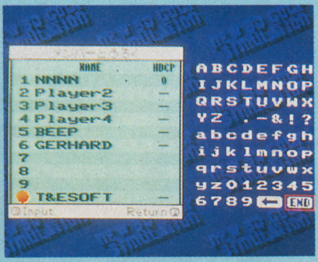

すると、さっていくときに青いりんごを落としてくれる。ウレシピ。

F3
ペブルビーチの波濤　T&E SOFT
全米オープン優勝の夢を見る
愛知県／池上哲也

3D表現がリアルなゴルフゲーム「ペブルビーチの波濤」だが、このゲームのトーナメントモードのエンディングをいきなり見ることができるというコマンドが発見されたのだ。

まず名前を登録するところで、いちばん下に〝T&ESOFT〟と登録しよう。登録したらコントローラー1の十字ボタンの下か上とLボタンを押したままリセットボタンを押してみよう。

するとトーナメントでの優勝画面を苦労せず見ることができるぞ。



10人目にT&ESOFTとスペースを入れずに入力するのだ。入れるだけならだれでも思いつきそうだけどね。

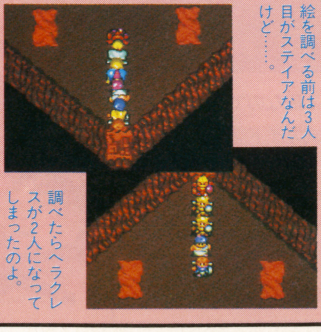


そしてそのまま下とLを押しながらリセットする。すると美しい優勝画面がいきなり登場するぞ。

F5
ヘラクレスの栄光Ⅲ　データイースト
ステイアが変身！
東京都／沢井孝之

「ヘラクレスの栄光Ⅲ」で、ステイアとヘラクレスをパーティーに入れているときに、ドリスコス南東の絵描きのいる洞窟の絵を調べてみよう。すると、ステイアの姿がヘラクレスの姿になって戻らなくなってしまうぞ。

この病気（？）は戦闘に入っても画面を切り替えても治らないぞ。


絵を調べる前は3人目がステイアなんだけど……。

調べたらヘラクレスが2人になってしまったのよ。

裏ワザ大募集!!

★ハガキを書くときは、自分の住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに書いてください。また裏ワザには、タイトルを明記し、詳しくわかりやすく説明してください。わかりやすいハガキのほうが採用確率は高い……かも？　なお、同じ裏ワザが多数あった場合は、そのなかから1名を抽選させていただきます。

応募方法
〒108 東京都港区高輪2-19-13　NS高輪ビル
Theスーパーファミコン編集部 ソフトバンク㈱
「裏ワザグランプリ」係　まで

攻略本の攻略

以前は、ゲーム発売後しばらくしないと出なかった攻略本も、近ごろは、ほぼゲームと同じ時期に発売されることが多いみたいです。やはりほしいときが買いたいとき。４月末に発売された「ヘラクレスの栄光Ⅲ」は２冊、空白の５月に発売された「甲竜伝説ヴィルガスト」は公式ガイドブックが、そして発売と同日に本屋に並んだ「マジックソード」と、その傾向は顕著です。注目の「ストリートファイターⅡ」も早くも、１冊目が登場。さて、かなりのヒットが予想されるストⅡですが、これからいったい何冊攻略本が出るのか、その内容のほうも注目していきたいところです。

「ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙 必勝攻略法」



■双葉社
■800円

マップつきで、ストーリーにそって「終末の時」までを攻略。全ページカラーで内容もしっかりとしている。やはりあれば便利な１冊だろう。

「ヘラクレスの栄光Ⅲ ～神々の沈黙～のすべて」



■JICC出版局
■880円

マップはとくに必要と思われるものだけを掲載。『HIPPON SUPER!』のシリーズの特徴ともいえる読み物はなく、めずらしく攻略に徹した１冊。

「甲竜伝説ヴィルガスト 消えた少女・上巻」 OFFICIAL GUIDE BOOK



■バンダイ
■680円

公式ガイドブックだけあってか、マップ、アイテム等はもちろん、なんと宝箱の中身まで全部書いてあったりする。そこまで教えちゃってもいいの？

「マジックソード 完全攻略本」



■徳間書店
■590円

ソフトと同日発売だったにもかかわらず、最終フロアのドラクマーまでマップつきで完全攻略。アイテム、攻略のコツなど、くわし～く解説。

「ストリートファイターⅡ 完全攻略本」



■徳間書店
■590円

はやばやと登場のストⅡの攻略本。人気ゲームだけあって各ゲーム雑誌ともかなりくわしく攻略しているので、１Ｐ中心の内容はちょっと物足りないかも。

「スーパー伊忍道・打倒信長 スーパーガイドブック」



■光栄
■980円

新しい形の歴史の参考書といった意見もある歴史モノの攻略本。なるほどいわれてみればそのとおり。ゲーム以外のところでも役にたったりしてね。

「スーパーワギャンランド」



■ケイブンシャ
■650円

人気ゲームだけあって、これが２冊目の攻略本。そんなに複雑なトコロはなかったので、鬼に金棒といったところ。ボス対策を含めた攻略法はカンペキ。

「甲竜伝説ヴィルガスト 消えた少女」



■講談社
■650円

１冊なので上下巻の公式ガイドブックよりオトクか？　と思いきや、掲載範囲は公式ガイドブックの上巻とほぼ同じ。第２章のハルツの村まで完全攻略。

「摩訶摩訶」



■ケイブンシャ
■720円

マップと攻略ポイントが別々になっているのが気になるところ。また、どの町で何を売っているのかも明記してない……。ちょっと不親切!?

BANK SYSTEM

バンクシステム

BANK SYSTEMとは

「BANK　SYSTEM」はいたって簡単なシステム。応募方法は毎号ついてくる20BANKをためておいて134ページの希望プレゼントに必要な数になったら、編集部に送るだけ。そうすれば、希望のプレゼントが送り届けられるというものだ。

しかし12,000BANK集めるのはかなりたいへんだ。そこでもっとBANKを集める2つの方法をちゃんと用意しているので安心してほしい。

まず、「すうぱあはみこんCLUB」や「裏ワザグランプリ」に投稿して、BANKを集める方法。応募方法は各コーナーを見てね。

もうひとつは、右のボーナスパズルに答えるというもの。正解者のなかから毎号抽選で12名に300BANKをプレゼントするよ。ただし、応募の際は必ず10BANKと応募券（クイズの答、名前、生年月日、住所、TELを記入したもの）を官製ハガキに貼って下のあて先まで送ってほしい。

BANKが集まったら

そこで、みごとBANKがたまったら134ページの17アイテムのなかからほしいものをひとつ選び、応募券に名前、生年月日、住所、TEL、希望プレゼント番号、いっしょに送るBANK数を記入して、集めたBANKとともに封筒に入れて送ってほしい。アイテムはBANKが編集部に届いて1カ月以内に送るので楽しみに待っていてね。

ボーナスパズル（7/10号）

問題

3人のスコットくんがいます。このうち1人は本物ですが、あとの2人は変装しています。ただし、にせもの2人には、変装し残した部分が1カ所ずつあります。つまり、にせもの同士では2カ所違うところがあるわけです。本物はだれでしょう。

ⒶⒷⒸの記号で答えてください。

（出題とイラスト／桜井一）



今号のしめきり　**7月9日㈭必着**

応募券

7／10日号の答え			
フリガナ		生　年　月　日	
お名前		19　　年　　月　　日生	
ご住所	都道府県　　市郡区		
□□□-□□	TEL　（　　）		
希望プレゼント	番		
同封のバンク数			

5/15・29日号「ボーナスパズル」当選者発表

5月15・29日号の答えⒶ

おめでとう。右の12人に300BANKを送るよ。もしここに載ってから1カ月以上たってもBANKが届かないときは編集部まで連絡してください。（TEL03-5488-1317）

北海道・藪　永人	愛知県・加藤真義
青森県・白鳥経洋	奈良県・柴田一憲
宮城県・佐々木弘一	大阪府・松下忠裕
埼玉県・簑島正佳	兵庫県・古島巨樹
東京都・中ざわてつや	愛媛県・池田英史
神奈川県・西山太加志	山口県・川崎友彦

あて先
〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク株式会社
『Theスーパーファミコン』編集部BANK SYSTEM係





＊同じ番号の券は1枚のみ有効。応募上の注意：ハガキに貼るときは、はがれないようにしっかりと。貼ってないものは無効になります。

プレゼントアイテムのなかのお好みソフトは、まだ発売されていないものを希望することはできません。また、人気ソフトは送付に1カ月以上かかるものがありますので、ご了承ください。

BANK SYSTEM PRESENTS

300BANK

1 編集部オリジナルステッカー

NOW PRINTING

600BANK

2 編集部オリジナルテレカ



800BANK

3 編集部オリジナルバインダー

NOW PRINTING

1,000BANK

4 お好みゲームボーイソフト



5 お好みゲームギアソフト



1,500BANK

6 お好みスーパーファミコンソフト



7 お好みメガドライブソフト



8 お好みPCエンジンソフト



9 SFCジョイスティック



3,000BANK

10 ゲームボーイ本体



11 ゲームギア本体



12 ゲームギアチューナーパック

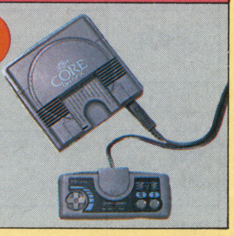


6,000BANK

13 メガドライブ本体



14 PCエンジンコアグラフィックスII本体

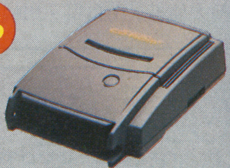


12,000 BANK

15 スーパーファミコン本体



16 PCエンジンスーパーCD ROM²



17 MEGA CD



お好みソフトは入手が不可能なものもありますので、ご了承下さい。

THE SUPER FAMICOM

10BANK

THE スーパーファミコン

THE SUPER FAMICOM

10BANK

THE スーパーファミコン



読者プレゼント

応募方法

別紙アンケートハガキに希望の商品番号と商品名を記入のうえ、切手を貼って送ってください。そのとき、必ず住所・氏名・TELをもれなく記入してください。記入事項が不十分な場合は無効となります。ゲームソフト希望の場合はソフト名も忘れずに書いてください。

締切は、7月10日（当日消印有効）。当選者の発表は9月4日号（8月21日発売）で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。ご了承ください。
※誌面で発表後、1カ月たっても賞品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
（TEL03-5488-1317）

①スーパーファミコンソフト（30名）



抽選であなたのお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1992年6月末までに発売されたゲームソフトです。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキのおもてに書いてください。ただし、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

②「ストリートファイターⅡ」メモ帳（15名）



ついに発売されたストⅡのパッケージと同じデザイン、大きさのメモ帳をプレゼントするぞ。
非売品／提供：カプコン

③「ストリートファイターⅡ」ポスターセット（15名）



こちらも同じくストⅡのプレゼント。かっこいい2種類のポスターをセットで。
非売品／提供：カプコン

④テイチクテレカ2枚組（3名）



「アクロバットミッション」でSFCに参入するテイチクのテレカをセットでプレゼント。
非売品／提供：テイチク

⑤アイレム8耐ポスター（5名）



非売品／提供：アイレム

アイレムからのプレゼントは92年度8耐のかっこいいポスターだ。

⑥三國志英傑タイムズ（5名）



もしも三國志の世界に新聞、テレビなどがあったら？そんな大爆笑でためになる本をプレゼント。
発売中、980円(税込)／提供：光栄

NO.10(5月15・29日号)

プレゼント当選者発表

(敬称略)
スーパーファミコンお好みソフト
北海道・森下孝男、青森県・鈴木祐介、山形県・竹内徹、岩手県・杉浦英俊、岩手県・木村孝治、福島県・奥田克明、宮城県・多田謙一、埼玉県・古瀬秀樹、茨城県・久松直樹、千葉県・井上翔一郎、東京都・佐藤光、群馬県・宮崎伸一、神奈川県・倉岡美菜子、神奈川県・松本千尋、山梨県・河合稔、静岡県・高橋和也、富山県・河村辰巳、石川県・遠藤弘、愛知県・吉沢美紀、三重県・岡本洋、京都府・高部雄三、大阪府・小山清誠、大阪府・仁木耕平、鳥取県・村上拓史、広島県・西美智広、兵庫県・仲郷智久、徳島県・矢田博範、愛媛県・三木芳明、長崎県・小林章平、福井県・青柳雅雄
▼
「拳闘王ワールドチャンピオン」テレカ
東京都・川島悦則、千葉県・出口明人、静岡県・石川和也、静岡県・石沢秀紀、神奈川県・竹下謙司
▼
「モンスターメーカー」下敷き
群馬県・堀越達人、東京都・山川健、静岡県・内山博之、広島県・妹尾明子、福岡県・木山学
▼
「スーパーヴァリス」レポートパッド
宮城県・亀岡雅樹、茨城県・堀江佳次、静岡県・藤田圭、静岡県・鈴木寿幸、三重県・山下敦、兵庫県・田中昭博、奈良県・西原秀卓、京都府・野口雅也、広島県・大浦靖、愛知県・市川吉徳
▼
「甲竜伝説ヴィルガスト」グッズセット
宮城県・佐竹亮、岩手県・栗原郷史、新潟県・石田雅行、栃木県・小林和生、千葉県・森健夫、東京都・中野俊、群馬県・中村俊一、神奈川県・杉山直美、大阪府・田中克也、岡山県・山川哲史
▼
「ドラゴンクエスト勇者ファイル」2巻セット
千葉県・吉田達也、東京都・菊地隆司、神奈川県・山田竜太郎
▼
(商品の発送は7月中に行います。現在、ゲームソフトは希望数のスムーズな入手が困難な状況ですので、少々時間がかかります。ご了承ください)

ハミダシ〜応募上の注意　必ずアンケートハガキを使い、商品番号と商品名(SFCソフトの場合はソフト名)を明記すること。

INFORMATION

6/26 FRI	Theスーパーファミコン7/10号発売 ●アストラルバウト（ACT） ●キャメルトライ（ACT） ●横山光輝三国志（SLG）
27 SAT	飛脚営業禁止（1873）
28 SAN	アメリカ商船モリソン号、浦賀に来航（1873）
29 MON	ザ・ビートルズ来日（1966）
30 TUE	ザ・ビートルズ、武道館で約30分公演（1966）
7/1 WED	ソニー、ウォークマンを発売（1979）
2 THU	金閣寺全焼（1950）
3 FRI	小野妹子、隋に派遣される（607） ●スーパーボウリング（SPT） ●PGAツアーゴルフ（SPT）●パロディウスだ！（SHT） ●ライトファンタジー（RPG） ●スーパーオフロード（RAC） ●プリンス・オブ・ペルシャ（ACT）
4 SAT	アメリカ合衆国独立記念日
5 SUN	後楽園球場で初ナイター（1950）
6 MON	江副浩正リクルート会長、辞任（1988）
7 TUE	シーボルト、長崎出島に着任（1823）
8 WED	かわらの日
9 THU	森鷗外死去（1922）
10 FRI	Theスーパーファミコン7/24号発売 ●ゆうゆのクイズでGO！ GO！（TAB） ●北斗の拳5（RPG）

長崎県島原市の宮地芳典さんから、「この雑誌のおかげで、いままで満足するソフトに出会っています」というお便りをいただいた。

前号でも書いたが、ゲームソフトに対する見方が多様化(たようか)している（とはいえ、流通ベースでは売れるものは売れるという図式になっているのだが）ので、ゲーム情報誌の評価は、ますます難しくなっている。本誌の『ザ・テストプレイ』と『ALL GAME CHART』の点数の差が、それを示しているのではないだろうか。

次号は、特集〝F1ゲームの行方(ゆくえ)!?〟と付録は「サンドラの大冒険」&「T.M.N.T.」読本。乞(こ)う、ご期待。

次号は、7月10日(金)発売です。



質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントはお答えしません。

03・5488・1317 月曜日～金曜日の午後4時～6時

本誌ではスーパーファミコンその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】（ライター希望者）18歳以上で東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。

（編集雑用希望者）体力に自信のある人。

【応募要項】ゲームに関する感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
福田信之
●編集スタッフ
大橋道男　桑原　修　胡桃礼子
北村州識　三枝昭太　伊藤保幸
中島　毅　半澤三智丸
中島泰司　鈴木和美　安斉淳一
小川博継　井田浩樹
（ワークハウス）
朝日幸嗣　小林義人
（ケイライターズ・クラブ）
藤森英明　野安幸男
（ターニングポインツ）
吉岡聖乃
ストロベリーファーム
Special Thanks:ELECTRONIC GAMING, TILT CONSOLES
●編集アシスタント
佐々木功一　稲元徹也
吉田　滋
●編集協力
石葉直志　折原光治　金井　修
森崎雄司　安藤博行　鈴木智由
鈴木宏彦　島田敬介
ホンダ理子　梅田浩二
小林　仁　渋谷洋一
●レイアウト
渡辺　縁　中平明美
中田真澄　水野康子（Yz）
●フォトグラフ
鬼頭栄次　佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
吉田絵美　中元正敏
山内　真　八重樫彩蔵
湯川安芸子　橋　辰憲
吉村勇子
●校正　グループごじら
●印刷　大日本印刷株式会社

SUPER Famicom

PGA TOUR® GOLF

PGAツアーゴルフ



アメリカの公認ゴルフトーナメントにエントリー!

敵は世界のトッププロ。



Sawgrassコース
「ザ・プレイヤーズ・チャンピオンシップ」1992.3.26〜29



Avenelコース
「ケンパーオープン」1992.5.28〜31



PGA West Stadiumコース
「スキンゲーム」1992.11.28〜29

7月3日発売!

価格8,500円(税別)



PGAイマジニアCUP開催!

「ザ・プレイヤーズ・チャンピオンシップ」(トータル4日間)に参加しよう。君が優勝すれば、抽選で毎月100人にPGAオリジナルテレカが当たる。Sawgrassコースを選び君の名前の入った「トーナメントリザルト」と「リーダーズボード」の2枚の画面写真を送ってくれ! 宛先は下記の住所、PGAイマジニアCUP係。(平成4年9月末日消印有効)

PGAアメリカ(米プロゴルフ協会)の正統派ゴルフツアーをシミュレート。実際にトーナメントが行われるコースで、スタドラーやカプルスなどの一流プレイヤーと腕を競い合うことができる。実在の3コースにオリジナルコースを加え、4コース72ホールへのアプローチを可能にした。無名の君が上位ランキングをどう狂わせるか!

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

ELECTRONIC ARTS®

IMAGINEER CO., LTD.
発売元 イマジニア株式会社
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階
お問い合わせ———03(3343)8911


SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
WWF* SUPER WRESTLEMANIA*
大技炸裂!
これがアメリカンプロレスだ。
WWF*スーパー・レッスルマニア*
いま、戦いのゴングが鳴り響く!!
ゲームを越えた迫力、過激なまでのリアルさ。
これがWWF*だ。
沸き立つ観客でぎっしりと埋めつくされた場内。鳴り響く入場テーマミュージック、スポットライトに照らされたリング。WWF*最強の座をかけた熾烈な戦いの火蓋が切って落とされる!登場するのは、WWF*の精鋭レスラー10人。試合形式は、シングル、タッグ、そしてサバイバルマッチ。大技はもちろん、 場外乱闘や反則攻撃などのテクニックも駆使して、 勝利をつかめ!実写を取り入れたリアルな画面、迫力の試合展開に、ヒートアップすること間違いなし!
WWF*のスーパースター10人か登場
シングル/タックマッチ
場外乱闘もあるリンクアクション
4×4のサハイハルマッチシリース
登場レスラー:ハルク・ホーガン**、“マッチョマン”ランディ・サベージ、“ザ・ナチュラルデザースター”アースクェイク&タイフーン、シド・ジャスティス、“ミリオンダラーマン”テッド・デビアス、ジ・アンダーテーカー、“リージョン・オブ・ドゥーム”ホーク&アニマル、ジェイク“ザ・スネーク”ロバーツ
スーパーファミコン用カセット
標準価格8,800円(税別)
好評発売中!!
Acclaim®
JAPAN LTD.
東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル2F ㈱アクレイムジャパン
「WWF*グッズプレゼントキャンペーン」
おかげさまで大好評のうちに終了致しました。
たくさんのご応募ありがとうございました。
* Trademark of TitanSports, Inc. ** Hulk Hogan, Hulkmania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. ©1992 TitanSports, Inc. All rights reserved.
LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd.
スーパーファミコン*は任天堂の商標です。

ULTIMATE

FOOT BALL

ウルティメイト フットボール

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

7月24日発売

価格8,700円(税別)



1PLAY
勝ち抜きモード

2PLAY
1試合対戦モード



フォーメーションは、60通りの組合せが可能。



拡大・縮小・回転機能を使った奥行きのある効果的な演出。

Try Formation!

■遠近感のある競技場の臨場感、迫力あるゲームシーンをリアルに再現。
■簡単操作な親切設計で、約60パターンの豊富なフォーメーション。
■ウルトラボウル優勝を目指す1プレイモードと、対戦型の2プレイモードが可能。

サミー工業株式会社
〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760

Sammy サミー



The スーパーファミコン

7月10日号

1992年…行(隔週金曜日発行)
第3巻第13号通巻38号
発行人・孫正義
編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03・5488・1360 編集03・5488・1316
定価380円(本体369円)

Printed in Japan T1024172070387 雑誌24172-7/10